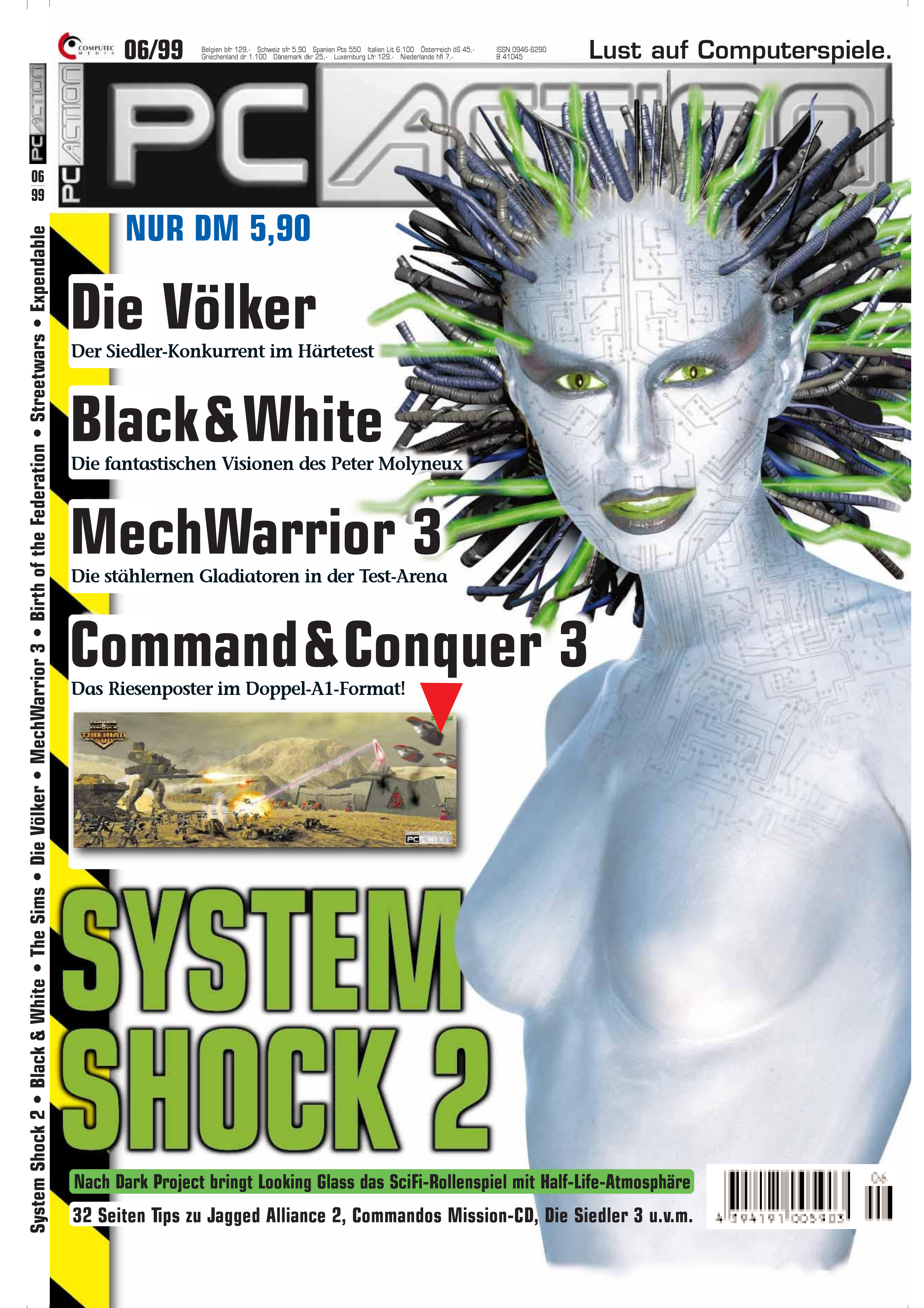


COMPUTEC MEDIA
06/99
Belgien bfr 129,- Schweiz sfr 5,90 Spanien Pts 550 Italien Lit 6.100 Österreich öS 45,-
Griechenland dr 1.100 Dänemark dkr 25,- Luxemburg Lfr 129,- Niederlande hfl 7,-
ISSN 0946-6290
B 41045
Lust auf Computerspiele.
PC ACTION
NUR DM 5,90
Die Völker
Der Siedler-Konkurrent im Härtetest
Black&White
Die fantastischen Visionen des Peter Molyneux
MechWarrior 3
Die stählernen Gladiatoren in der Test-Arena
Command&Conquer 3
Das Riesenposter im Doppel-A1-Format!
SYSTEM SHOCK 2
Nach Dark Project bringt Looking Glass das SciFi-Rollenspiel mit Half-Life-Atmosphäre
32 Seiten Tips zu Jagged Alliance 2, Commandos Mission-CD, Die Siedler 3 u.v.m.
System Shock 2 • Black & White • The Sims • Die Völker • MechWarrior 3 • Birth of the Federation • Streetwars • Expendable
PC ACTION 06 99

Computerspieler sind landauf, landab als vereinsamte, bleichgesichtige Sesselpupser gebrandmarkt. Manche sollen ihren Allerwertesten nur schwer aus dem Strahlenbereich eines Monitors hieven können. Demnach müßten Spieleredakteure so viel Kontakt zur Außenwelt haben und aussehen wie eine 165-Kilo-Version von Dieter Bohlen nach einem Sonnenbankentzug. Natürlich ist alles ganz anders.

Die Ritter der Meilen-Runde

Christian B.: So, werte Herren, bitte alle die Spinnweben abschütteln und die rechteckigen Glupscher wieder einrunden!

Christian M.: Ja, also, für diese Ausgabe steht wieder einmal eine interessante Tort … ääh, Tour an. Ein Einsatz, der den ganzen Redakteur erfordert. Sie wissen schon, in drei Tagen um die Welt. Erstklassige Flugzeuge, güldene Hotelzimmer, Rund-um-die-Uhr-Betreuung mit allen Schikanen und dazu noch …

Harald: Herr Müller, bitte! Wirklich rührend, wie Sie sich immer Mühe geben. Aber nun mal raus mit der Sprache. Wann? Wohin? Wie lange?

Alex: Und vor allem WER?

Christian M.: Gut. Ich mach's kurz. Wenn's einer der hochgeschätzten Kollegen auf einmal übernehmen würde, kriegen wir bei Luftata wieder Mengenrabatt. Wir brauchen einen Verrück … ääh, wir suchen einen Glücklichen, der nach Guildford, Bristol, San Francisco, Boston, Saarbrücken und Los Angeles jetten darf.

Christian S.: Ich muß plötzlich mal ganz dringend auf die Toilette. Bis gleich, Kollegen.

Herbert: Jetzt wo Du es sagst, spür ich's auch. Und einhalten soll ja so ungesund sein, da komme ich besser gleich mit. Warte, Christian …

Harald: Guildford? Wird da etwa mein Lieblingsspiel Black & White präsentiert? Dafür würde ich doch glatt freiwillig meinen Luxuskörper bereitstellen.

Christian M: Na gut, dann gibt's eben doch keinen Vielfliegerrabatt. Geh mit Gott, aber geh. Danach kommst Du aber auch mit mir zusammen auf die E3 in L.A.

Joachim: Wenn jetzt doch alles verteilt wird: Gegen so einen kleinen Ausflug ins Umland hätte ich auch nichts einzuwenden. Saarbrücken und Bristol sollen ja sehr schön sein

Christian M: Gut. Was fehlt noch? Ach ja, Boston und San Francisco. Ganz schön viel Stress für nur vier Tage. Hmmm, da der Herbert an „schwierige Geschäfte" gewöhnt ist, wird er sicher nichts dagegen haben.

Christian S. und Herbert: So, da sind wir wieder. Haben wir was verpaßt?

Und so wurde Herbert für seinen bereitwilligen Einsatz und den trotz seines Alters ungebrochen Tatendrang von der gesamten Redaktion zum Ritter der Meilenrunde geschlagen. Und wenn er nicht abgestürzt ist, fliegt er noch heute …



Die Redaktion

Christian Müller, 31
Actionspiele, Simulationen
hat gerade den E3-Messetrubel überstanden und klebt sich für den anstehenden Tipp-Marathon vorsichtshalber Heftpflaster auf die Fingerkuppen.

Christian Bigge, 32
WiSims, Sport- und Rennspiele
versucht sich seit Tagen krampfhaft die Silberpolitur vom Leib zu wischen, die er sich bei der Betreuung des Titelmädchens irgendwie eingefangen hat.

Alexander Geltenpoth, 25
Strategie, Rollenspiele
muß sich darüber hinwegtrösten, daß er nicht zur E3 darf. „Wehe die Kollegen gehen ins Kino und erzählen alles über die Episode 1!"

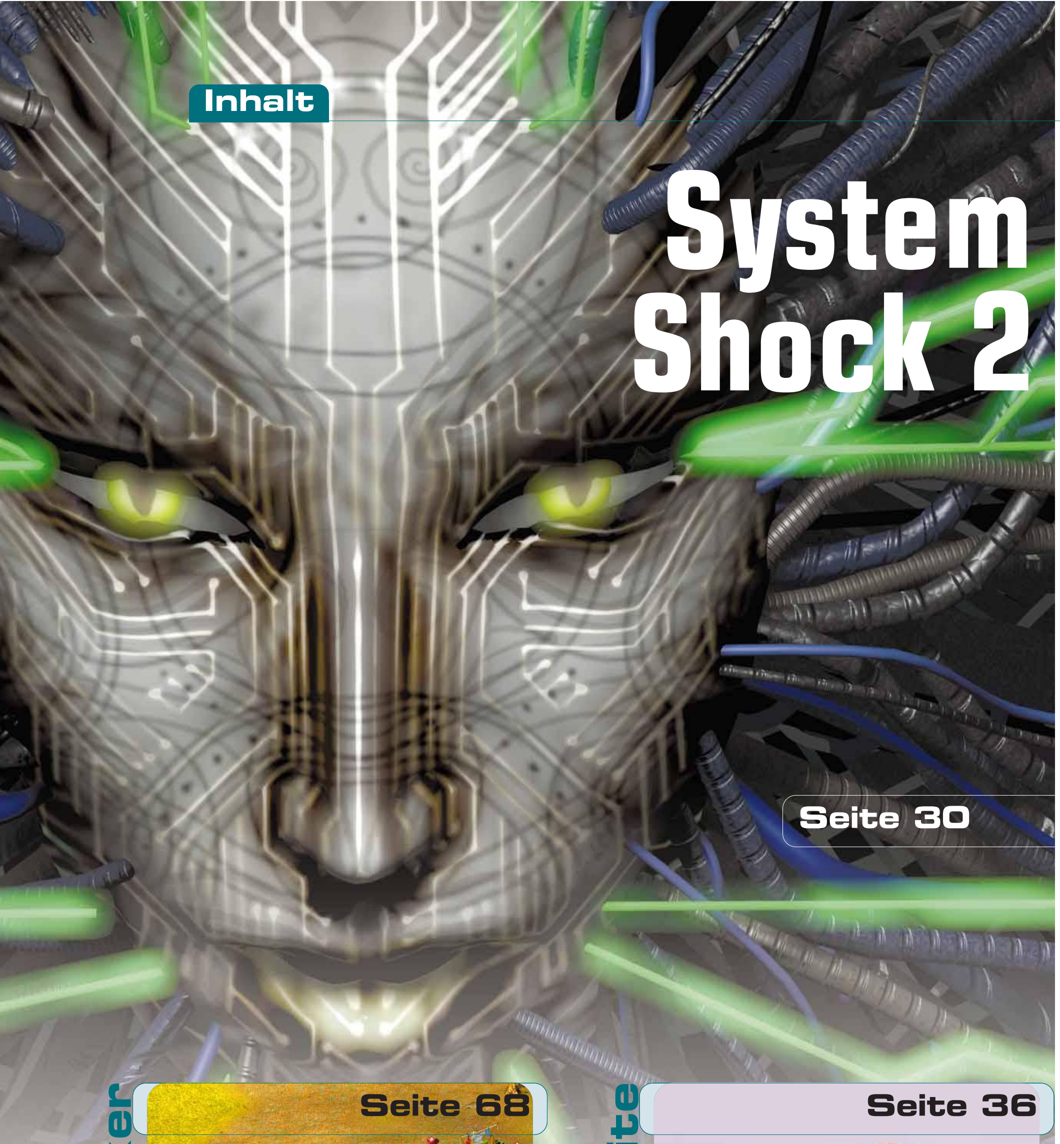
Herbert Aichinger, 36
Actionspiele, Adventures
wird sich jetzt erst mal zu den Klängen von Soulfly und Sepultura esoterischen Atemübungen hingeben.

Harald Fränkel, 29
Actionspiele, Sportspiele
ist Schwarz-Weiß-Maler: Black & White, Black & White, Black & White, Black & White, Black & White, Black & White, Black & White, Black & White …

Joachim Hesse, 25
WiSims, Rennspiele und Adventures
lacht immer noch über das grüne Blut im Resident-Evil-Nachfolger, grüßt alle Abi-Prüflinge und freut sich auf den größten Flohmarkt Deutschlands.

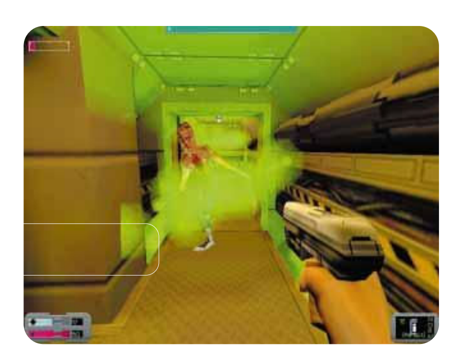
Christian Sauerteig, 18
WiSims, Rennspiele
wartet noch immer auf die im letzten Auftakt versprochene Webcam (hähähä!) und vertreibt sich die Zeit bis dahin mit JoWoods Aufbaustrategiespiel „Die Völker".

Inhalt



System Shock 2

Ortstermin bei Looking Glass in Cambridge, Massachusetts: System Shock 2-Designer Ken Levine präsentierte uns die fast fertige Version seines Science-Fiction-Rollenspiels.



Seite 30

Die Völker

Seite 68

Das österreichische Neo-Team ist immer wieder für Überraschungen gut. Nachdem das Aufbaustrategiespiel Die Völker noch einmal grundlegend überarbeitet wurden, macht es nun den Siedlern ernsthaft Konkurrenz.

Black & white

Seite 36

Peter Molyneux und sein Team Lionhead haben wieder Großes im Sinn: Ihr aktuelles Projekt Black & White wird der Spiele-Industrie durch innovatives Design und wegweisende Technologie wahrscheinlich neue Impulse geben.

Rubriken

Aktuelles



ab Seite 115 SPIELETIPS zum Herausnehmen

Vorschau

Tests

Spieletips

Hardware

Grafikkarten / Spielecontroller

Seite 164 + 174



Die neuesten Grafikkarten im Vergleich.

Zockerwerkzeug: Eingabegeräte

Heft-CDs

Bonus-CD

Demo-Premiere: Descent 3

Auch die 14 weiteren Top-Demos unserer Bonus-CD haben es in sich! Neben dem besonderen Leckerbissen MechWarrior 3 können wir Ihnen unter anderem Highlights wie Starsiege, Hell-Copter sowie das Grafik-Feuerwerk Expendable bieten.

Cover-CD

Demo des Monats: Jagged Alliance 2

Alle Infos zu Black & White entnehmen Sie der Videoreportage direkt aus den Lionhead-Studios im britischen Guildford. Neben weiteren Demos liefern wir jede Menge Patches, Treiber und Tools.

Dungeon Keeper 2

Echtzeitstrategie **Die Betatest-Phase hat bereits begonnen**


Mit Hilfe der neuen 3D-Grafik wird in DK2 der Schwerpunkt in den Actionbereich verlagert. Hier sehen Sie den Reaper im Kampf mit zwei Helden.

Im Hause Bullfrog ist alles im Tritt. Das Dungeon-Keeper-Entwicklerteam hält sich an den Terminplan, der die Veröffentlichung für Ende Juni vorsieht. Zur Zeit stecken handverlesene Spieleprofis inmitten der Betatests. Innerhalb von vier Wochen wollen sie Schwachstellen im Gameplay ausgemerzen sowie letzte Programmfehler finden. Insbesondere soll die Kampfstärke der Untergrund-Kreaturen ausbalanciert werden. Im Gegensatz zum Vorgänger liegt der spielerische Schwerpunkt nämlich deutlich mehr im Bereich deftigen Schlachtengetümmels. Ein erstes Ergebnis des Feintunings: Die Bogenschützen der Elfen erhalten in der Ich-Perspektive einen „Sniper-Modus", der den anvisierten Bildausschnitt vergrößert.


Gruppenbild mit Monstern. In DK2 treffen bekannte Charaktere wieder aufeinander.

Info: http://www.bullfrog.ea.com

Gerüchte und Notizen

/// Als **Konkurrent für den Schleichfahrt-Nachfolger Aqua** könnte sich **Deep Fighter** von Ubi Soft entpuppen. Es soll Ende Jahres erscheinen. Entwickler sind die Criterion Studios, unter anderem bekannt für Sub Culture. /// **Battlezone 2** soll nun definitiv im Sommer in den Läden stehen und acht Welten und zwei Kampagnen enthalten. /// Mindscape und Atomic Games haben einen Vertrag für die Entwicklung von **Close Combat 4** unterzeichnet. Das Echtzeitstrategical soll im 4. Quartal erscheinen. /// Buka Entertainment will im Juni **Gromada** veröffentlichen, ein Ballerspiel im Spielhallenstil. /// **Sid Meiers** Softwareschmiede **Firaxis** und Hasbro Interactive haben eine Zusammenarbeit angekündigt. Vermutlich soll Sid Meier das Design für **Civilization 3** entwickeln. ///

Quake 3 Arena

Actionspiel **id Software erzürnt weltweit seine Fangemeinde**

Am 24. April 1999 stand sie plötzlich im Netz, die von id Software angekündigte erste Test-Demo des 3D-Action-Multiplayerspiels Quake 3 Arena. Anders als bei den Vorgängern kam es aber nicht zu hysterischen Massen-E-Mails, geschweige denn zu einem Zusammenbruch ganzer Internetverbindungen. Der Grund: Die Software lief nur unter dem MacOS auf Apple-PCs der G3-Serie. Wenige Tage später jedoch erschien eine weitere Version für das Betriebssystem Linux. Zahlreiche Fan-Sites und Diskussions-Foren füllten sich schlagartig mit deutlichen Unmutsäußerungen. Doch die Win32-Variante ließ bis zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Ausgabe immer noch auf sich warten. Während sich bereits einige hundert Apple- und Linux-Anhänger mit Quake 3 Arena in Multiplayerspielen vergnügen, durchsuchen Tausende enttäuschter Windows-Zocker das Internet nach jedem Informations- und Bildschnipsel. Dabei hatte John Carmack diese Vorgehensweise bereits angekündigt. Die kaum überschaubare Treiber- und Konfigurations-Palette der Windows-Systeme hätte bei einer zu frühen Veröffentlichung der Win32-Test-Demo ein nicht zu bewältigendes Feedback erzeugt. Deswegen habe man sich dazu entschlossen, zuerst die „kleinen" Zielgruppen anzugehen. **Info: http://www.quake3arena.com**

Die erste Test-Demo von Q3A zeigt bereits die architektonische Feinheit, die durch die Verwendung gekrümmter Oberflächen möglich wird.

Ich mein' ja nur

Konsumzwänge

Es gibt Installationsroutinen, die sind brutaler als eine 24stündige Jubiläums-Dauervolksmusiksendung mit Carolin Reiber. Beispiel: Viele Zocker dürfte es Tränen in die Augen treiben, wenn sie die Schlagworte „Sierra Utilities" nur hören. Es handelt sich dabei um sogenannte Dienstprogramme, die sich bei der Installation des Spiels automatisch, heimlich, still und leise mit auf die Festplatte kopieren und ihre Spuren im Startmenü hinterlassen – ob der Anwender scharf drauf ist oder nicht. Der hinterhältige Begriff "Dienstprogramm" soll wohl vermitteln, daß es sich um ein supertolles Werkzeug handelt, das die Welt noch schöner macht. Sie können sich damit registrieren lassen, das Spiel deinstallieren, die Readme-Datei einsehen und viele andere Dinge tun, die das Leben erst lebenswert machen! Wahnsinn! Da freuen wir uns doch wie die Honigkuchenpferde drüber und sind glücklich, daß lediglich etwas mehr als ein Megabyte der Festplatte gewaltsam beschlagnahmt wird. Ihr Sierra-Menschen: Ihr macht so gute Spiele. Könntet Ihr den Schmonzes mit dem Zwangskonsum von Extras, die keiner will, in Zukunft bitte lassen? Oder baut einen Wollen-Sie-installieren-oder-nicht-Knopf ein. Danke.

Harald Fränkel

Storm

Action **Fliegerasse der Zukunft**

Ein Actionspiel namens Storm entwickelt die Firma Buka Entertainment, die in erster Linie für das Strategie-Rollenspiel Rage of Mages bekannt ist. Der PC-Pilot fliegt in futuristischen Jägern drei Kampagnen, die aus rund 60 Missionen bestehen. Dabei geht es um den Kampf der Menschheit gegen Außeriridische auf dem Planeten Velian. Das Spiel verläuft nicht linear. Jede Mission ist auf zwei Arten zu knacken. So kann sich die Storyline etwa alle acht bis 15 Mission ändern. Dutzende von Waffen sollen das Spiel zu einem bunten Feuerwerk machen.

Info: http://www.buka.com



Angriff: Eine Explosion bringt Licht in den Canyon.



Der Mond ist aufgegangen: Industriegebäude am Abend.

Return to Na Pali

Ego-Shooter **Unreal: Ein neues Abenteuer**



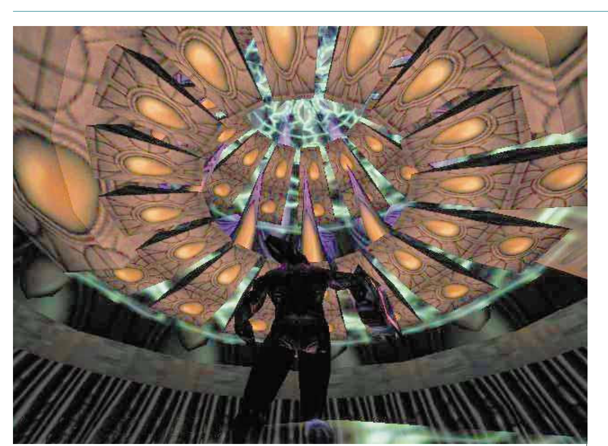
Diesen Spinner, eine Mischung aus Spinne und Skorpion, decken wir mit Geschossen aus dem Granatwerfer ein.

14 neue Einzelspielerlevels, sechs zusätzliche Deathmatchkarten sowie drei neue Waffen- und Gegnertypen bietet die Unreal-Zusatz-CD Return to Na Pali, die spätestens im Juni in den Läden stehen soll. Anders als Unreal Tournament, dessen Erscheinungstermin bekanntlich gen Juli verschoben ist, besitzt das Add-On eine Hintergrundgeschichte. Sie verkörpern einen Häftling, der von einem Bergungsschiff gerettet wurde. Dieses Schiff befindet sich auf Geheimmission. Es soll Dokumente von einem Raumer retten, der auf Na Pali abgestürzt ist – das ist übrigens genau das Schiff, von dem der Spieler im Originalspiel startet. Der Knacki muß sich entscheiden: Übernimmt er den Job oder wandert er wieder direkt ins Gefängnis? Return to Na Pali besitzt also eine Handlung, die parallel zu Unreal läuft. Als Gegner treten u. a. kleine, saurierartige Herdentiere (Predator), terranische Marinesöldner und riesige Monster auf, die wie eine Kreuzung aus Riesenspinne und Skorpion aussehen. Neu sind ferner ein Granatwerfer, ein Sturmgewehr und ein Raketenwerfer.

Info: http://www.gtinteractive.de



Diese Winzlinge sind in Rudeln gefährlich: Predator.



Ein psychedelisches Grafikambiente, wie hier zu sehen, soll zum unverwechselbaren Flair von MDK 2 beitragen.

MDK 2

Action **Hier kommt Kurt**

Hier kommt Kurt: Der Hauptdarsteller des abgefahrenen Actionspiels MDK hat Ende des Jahres seinen zweiten Auftritt. Der Spieler darf diesmal auch den sechsbeinigen Roboterhund Max und Dr. Fluke Hawkins steuern. Entwicklerfirma Bioware (u.a. verantwortlich für Baldurs Gate) hat acht Levels angekündigt. Wie beim ersten Teil soll verrückter Humor für Spaß sorgen.

Info: http://www.interplay.com

Außerdem

/// Die Sierra Studios haben für Ende des Jahres eine Zusatz-CD für **Half-Life** angekündigt: **Opposing Force.** Der Spieler kehrt zur Blackmesa-Forschungseinrichtung zurück, diesmal aber nicht als Gordon Freeman, sondern als Soldat. Weil er auch die Gegenseite übernehmen darf, wird er mit einer Menge neuer militärischer, experimenteller und außerirdischer Waffen konfrontiert. Ferner gibt es noch mehr Interaktion, eine neue Alienrasse und weitere Mehrspielerkarten. /// NovaLogic will im Herbst **Delta Force 2** veröffentlichen, den Nachfolger des militärischen Ego-Shooters. Erneut kommt die Voxel-Engine zum Einsatz. ///

Ich mein' ja nur

Lizenzen und Qualität

Vor allem Kinohits und erfolgreiche Fernsehserien müssen mit ihrem guten Namen immer wieder für Computerspiele herhalten. Die Betonung liegt auf „herhalten", denn im Gegensatz zu exzellenten Film- und TV-Produktionen bleiben zugehörige Computerspiele den Nachweis ihrer Qualität oftmals schuldig. Die Softwareschmieden und Designer haben anscheinend eines noch nicht verstanden: Eine gute Lizenz macht noch lange kein gutes Spiel. Im Gegenteil, manche Lizenzen schränken den Designer sogar ein, so daß er entgegen seinen Ideen gewisse Features nicht umsetzen darf, weil es der Lizenzgeber verbietet. So geschehen bei Birth of the Federation. Grundsätzlich ist ein Spiel nur dann gut, wenn es auch ohne Lizenz gut ist. Natürlich lassen sich Spiele im Schlepptau von Star Trek und Konsorten besser verkaufen. Dafür sorgt schon das Marketing. Nur ob die Kunden mit dem Spiel zufrieden sind, steht auf einem ganz anderen Blatt. Vielmehr sollten die Softwarehersteller versuchen, durch überragende Produktqualität innerhalb einer Serie, wie C&C oder Tomb Raider, eine eigene Lizenz aufzubauen. Dann fließt wenigstens jede Mark in das Spiel und nicht in eine Lizenz.

Alexander Geltenpoth

Anstoss 3

WiSim **3D-Manager in Europa**

Ascaron entwickelt momentan Anstoss 2 Gold systematisch zu Anstoss 3 weiter. Der Fußballmanager soll etwa 20.000 Spieler berücksichtigen, die durch jeweils 50 Eigenschaften charakterisiert sind. 70 neue Statistiken gestalten die Arbeit des Managers detaillierter. Für die 3D-Spielszenen verwendet Ascaron diesmal ein neues, optisches Motion-Capture-Verfahren. Anstoss 3 berücksichtigt erstmals neben Deutschland etliche europäische Ligen. Zudem dürfen Sie per Editor eigene Ligen erstellen. Allerdings enthält auch der dritte Teil keine Originalnamen. Eine Veröffentlichung ist für den September zum Saisonstart geplant.

Info: http://www.ascaron.de

Außerdem

/// Cyberlife/Mindscape kündigten den dritten Teil zur Simulation **Creatures** an. Die künstlichen Lebensformen sollen noch viel realistischer werden. Creatures 3 soll voraussichtlich im 4. Quartal 1999 erscheinen. /// MicroProse/Hasbro Interactive arbeiten an einer Brettspielkonvertierung zu **Diplomacy**. Das rundenbasierte Strategiespiel ähnelt Klassikern wie Risiko, Junta und Axis & Allies. Eine Veröffentlichung ist laut Hersteller für diesen Herbst geplant. ///



Im Büro hat der Manager alle Daten zur Hand, um den nächsten Spieltag zu planen.



Neben dem Trainingsplatz bietet das Vereinsgelände genug Raum für zusätzliche Einrichtungen, wie Krankenhaus, Park mit Teich oder Jugendinternat zur Nachwuchsförderung.

Abomination

Echtzeitstrategie **Einfach abscheulich!**

Eine Seuche löscht 90% der Bevölkerung Nordamerikas aus. Zombies und Mutanten wandeln durch die Straßen. Ursache ist eine uralte Kreatur, die sog. Prinzessin des Todes. Ein achtköpfiges Spezialteam versucht, gegen die Ausgeburten der Hölle anzutreten. Das actionlastige Echtzeitstrategiespiel soll etliche Rollenspiel- und Adventure-Elemente enthalten.

Info: http://www.eidos.de



Die spinnenartige Kreatur verschießt tödliche Sporen auf das Einsatzteam des Spielers.

Orcs: Revenge of the Ancients

Strategie **Unter Saurons Knute**

In der Rolle eines Häuptlings müssen Sie Orks trainieren, ausstatten und in den Kampf führen. Als Hintergrund dient Tolkiens Herr der Ringe. Bevor es zur finalen Schlacht gegen die Menschen kommt, bekriegen sich die chaotischen Kreaturen untereinander. Sauron gibt Ihnen den Befehl für Ordnung zu sorgen. Der Spieler steuert vier Orks, denen er Special-Moves beibringen, deren Eigenschaftswerte er erhöhen und deren Charakter er prägen kann. In Feldschlachten und Arenaschaukämpfen zeigen Ihre Orks dann, was sie gelernt haben. Im Mehrspielermodus treten Ihre eigenen Zuchtergebnisse gegen die anderer Spieler an. Laut Sierra wird das Spiel bereits diesen Herbst erscheinen.

Info: http://www.sierrastudios.com



Die Orks haben eine Waffenkammer gefunden und legen sofort die besseren Rüstungen und Waffen an.

Ich mein' ja nur

... und vergebe uns unsere Sünden

Schande über mich, wie konnte das geschehen? Die Rede ist von dieser unsäglich falschen und peinlichen Bildunterschrift, die sich in meinen Artikel über Official Formula 1 Racing im letzten Heft eingeschlichen hat. Da verfrachtete ich Ralf Schuhmacher 1998 in einen Jordan mit Kobra-Nase, obwohl, wie auch Carsten Giesemann aus Eschershausen ganz richtig bemerkte, „spätestens die werberichtlinienkonforme Beschriftung der Seitenkästen" einen mit der Nase hätte darauf stoßen müssen, "daß es sich um eine Hornisse handelt". Oh Mann, wie Recht er hat, der Carsten. Vielleicht kam es zu der Fehlleistung, weil ich zu sehr mit einem gewissen Michael S. mitfiebere und deshalb schnell rot sehe?! Vielleicht auch deshalb, weil es immer unwahrscheinlicher wird, daß uns Ubi Soft auf der E3 mit einer neuen Version der Racing Simulation überrascht. Nein, jetzt habe ich's! Es war die Vorfreude, welche die Sinne verwirrte. Schließlich bekommen wir hoffentlich in L.A. die ersten Bilder von Geoff Crammonds Grand Prix 3 zu Gesicht. Nun ja, da läßt sich die Strafe verschmerzen, die Großinquisitor Harald über mich verhängte und die Sie bitte den Leserbriefseiten entnehmen mögen.

Christian Bigge

Re-Volt

Rennspiel **Ohne Kabel, ohne Netz**

Die Entwickler des Action-Spektakels Forsaken werkeln zur Zeit fleißig an der Fertigstellung von Re-Volt, einem actiongeladenen Rennspiel, das noch dieses Jahr im September erscheinen soll. Re-Volt ist jedoch kein Rennspiel im herkömmlichen Sinn: Sie setzen sich nämlich nicht hinter das Steuer irgendeines Rennwagens, sondern manövrieren ferngesteuerte Autos durch 12 verschiedene Kurse, vorbei an Stühlen, Tischbeinen und Fußbällen. Wir dürfen gespannt sein!

Info: http://www.acclaim.de



Wirklich abgefahren: ein Rennen im Museum.



Zwölf ferngesteuerte Wagen stehen zur Verfügung.

Need For Speed 4

Rennspiel **Jährlich frisch aufpoliert**



Bereits im frühen Beta-Stadium macht die Grafik einen sehr guten Eindruck. Hier ein gelber Ferrari F50.



Die Schadensanzeige soll im Vergleich zu NFS3 noch einmal verbessert werden.

Die beliebte Rennspielserie von EA Sports geht in die vierte Runde. Need For Speed 4: High Stakes befindet sich mittlerweile im frühen Beta-Stadium und soll mit etwas Glück bereits im nächsten Monat erscheinen. Wie schon im dritten Teil wird es einen Arcade- und Simulationsmodus geben. Spendierten uns die Kanadier letztes Jahr als neue Spielvariante den spaßigen Polizeiverfolgungsmodus, so erweitert NFS4 das Angebot um den unterhaltsamen "High-Stakes-Modus", bei dem Sie gegen einen menschlichen Gegner ein Rennen fahren, der Verlierer muß seinen Wagen dann an den Gewinner abgeben. Apropos Wagen: Geboten werden natürlich wieder einmal 18 absolute Traumwagen, vom Porsche 911 Turbo, dem BMW Z3 über den Ferrari 550 Maranello bis hin zum Pontiac Firebird ist alles vertreten, was ordentlich PS unter der Motorhaube hat und sündhaft teuer ist. Gefahren werden soll auf insgesamt 19 neuen Strecken, verschiedene Wetterbedingungen und Tag- und Nachtfahrten inklusive. Und last but not least sollte auch erwähnt werden, daß Electronic Arts eifrig an der Grafik gefeilt hat, wie Sie den ersten Screenshots der PC-Version entnehmen können.

Info: http://www.needforspeed.com

Trick Style

Rennspiel **Trickreiche Stunts**





Bei Trick Style heizen Sie mit Surfbrett, Skateboard und Snowboard über futuristische Strecken. Im Multiplayermodus dürfen Sie obendrein gegen bis zu acht menschliche Gegner spielen.

Ein Rennspiel der besonderen Art plant Acclaim Ende des Jahres zu veröffentlichen. Trick Style ist ein futuristisches Rennspiel, bei dem Sie mit Skateboard, Snowboard oder Surfbrett durch ein wildes Science-fiction-Szenario brettern. Hierbei kommt es aber nicht nur darauf an, so schnell wie möglich ins Ziel zu gelangen: Mit Special Moves und Combos erhalten Sie zusätzlich Punkte sowie Zeitgutschriften und schalten neue Strecken frei.

Info: http://www.acclaim.net

Außerdem

/// **Sega** steigt als Trikotsponsor bei Arsenal London ein. Insider vermuten eine Sponsorsumme von 10 Millionen Pfund für drei Jahre. Ob das Rückschlüsse auf die Wertigkeit der anstehenden Dreamcast-Kampagne zuläßt? /// Jetzt beteiligt sich auch **EA** an der Jagd-Euphorie. Der Titel Master Hunter wird zur Zeit entwickelt. /// **Microsoft** will Access (Links!) übernehmen. Die eigene Golfreihe soll als Budget-Serie fortgeführt werden, Access soll sich um „Premium-Simulationen" kümmern. /// **Codemasters** hat die Veröffentlichung von **Prinz Naseem Boxing** auf September verschoben.

Ich mein' ja nur

Simon sagt …

… daß das traditionelle 2D-Point-&-Click-Adventure wohl nicht mehr lange überleben wird. Auch bei Blizzard ist man dieser Meinung und stellte bekanntlich die Entwicklung der WarCraft-Adventures ein. Auf der anderen Seite schießen überall Adventures und Rollenspiele aus dem Boden, die mit dreidimensionalen Spielumgebungen, aufwendigen Polygoncharakteren und einer Steuerung aufwarten, die zunächst oft eher an Shooter aus der Ich-Perspektive erinnert. Nun, nichts dagegen einzuwenden – aber muß das 2D-Adventure deshalb sterben? Eigentlich kommt es doch mehr auf den Inhalt als auf die „Verpackung" an und ich bin sicher, daß es auch in einer zweidimensionalen Spielewelt heutzutage noch möglich ist, innovative Puzzles zu erfinden, die über nervige Schieberätsel oder das altbekannte „Benutze Gegenstand A mit Gegenstand B" hinausgehen. Wie denken Sie darüber? Finden Sie nicht auch, daß die Puzzles vieler dreidimensionaler Genre-Vertreter inzwischen oft ähnlich „eindimensional" geraten? Also dürfte das ganze Problem wohl weniger eine Frage der richtigen Perspektive als vielmehr des geistigen Stillstands beim grundlegenden Spieldesign sein.

Herbert Aichinger

Simon the Sorcerer 3D

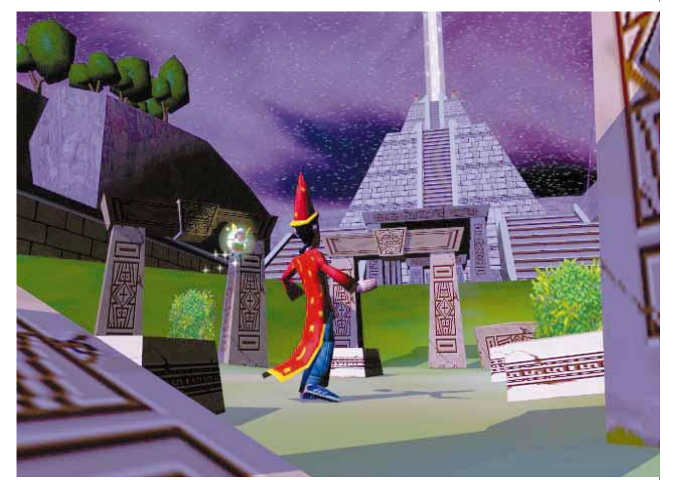
Adventure **Simons dritter Streich gegen Ende des Jahres**

Lange Zeit sah es nicht gut aus für den dritten Auftritt des Kult-Adventure-Helden Simon, doch auf der Suche nach einem Publisher wurden die Adventuresoft-Leute nun doch noch fündig. Ende April konnten sie stolz verkünden, daß sie einen entsprechenden Vertrag mit Hasbro Interactive unterzeichnet haben. Nachdem die Simon-Designer der Meinung waren, die Tage traditioneller 2D-Point-&-Click-Adventure seien gezählt, wagten sie den Schritt in die dritte Dimension. Simon 3D soll sich hauptsächlich um das Erforschen von Locations und Objekten, um Interaktion und nicht zuletzt um Rätsel und Comedy drehen. Die Entwickler legen Wert darauf, daß ein Großteil der Puzzles wirklich nur in einer 3D-Umgebung wirken kann. Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Wiederspielbarkeit – Simon 3D soll nonlinear und auf unterschiedliche Weise zu lösen sein. Wenn alles glatt geht, wird Simon the Sorcerer 3D wohl gegen Ende des Jahres auf den Markt kommen.

Info: http://www.adventuresoft.com



Cartoonhaft und farbenfroh wirken Charaktere und Spielewelt in Simon 3.



Zu Beginn von Simon the Sorcerer 3D erwacht der Held in einem geheimnisvollen Aztekentempel. Die ersten paar Szenen des Abenteuers dienen vor allem dazu, den Spieler mit der Steuerung vertraut zu machen.

Arcatera

Rollenspiel **Die Welt retten in drei Wochen**

Das deutsche Entwicklerteam WESTKA Entertainment arbeitet gegenwärtig für ubi Soft an einer Mischung aus Fantasy-Adventure und Rollenspiel mit dem Arbeitstitel Arcatera. Es handelt sich dabei um ein Echtzeit-Point-&-Click-Spiel, in dem Sie genau drei Wochen Zeit haben, die Welt vor den Mächten der Finsternis zu retten. Sie bewegen sich dabei durch mehr als 200 vorgerenderte 2D-Locations und steuern Charaktere, die sich im Lauf des Spiels weiterentwickeln können. Magie-Einsatz und ein Kampfsystem verleihen Arcatera ebenfalls einen deutlichen RPG-Touch. Zur Langzeitmotivation sollen der nonlineare Verlauf und zehn unterschiedliche Spielausgänge beitragen. Bis zum Release von Arcatera müssen Sie sich noch eine Weile gedulden: Vor dem 1. Quartal 2000 wird das Spiel wahrscheinlich nicht auf den Markt kommen.

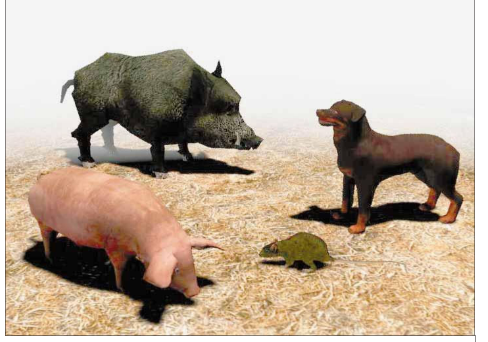


Eine Reihe bizarrer Charaktere mit persönlichen Verhaltensmustern bevölkert Arcatera.

Info: http://www.ubisoft.de, http://www.thelightworks.com



Die vorgerenderten Schauplätze von Arcatera strahlen Mittelalter-Atmosphäre aus.



Tierstudien, die die Lightworks-Grafiker für Arcatera erstellten.

Außerdem

/// Die Entwicklung von **Septerra Core**, einem Rollenspiel im **Final-Fantasy-VII-Stil**, das die Valkyrie Studios für TopWare produzieren, geht in die Endphase – bereits im August soll es auf den Markt kommen. /// Ein düsteres Grusel-Adventure haben die **Monster-Truck-Madness**-Macher Terminal Reality in Arbeit: In dem Spiel **Nocturne** befreien Sie die Welt von einem Heer von Untoten.

Ich mein' ja nur

Flügel heißt „wing"!

Da mußte doch neulich ein Lufthansa-Ingenieur vor den Kadi ziehen, um von höchstrichterlicher Stelle zu erfahren, daß auch in Deutschland ein Triebwerk gefälligst „engine" und Landeklappen „flaps" zu heißen haben. Der gute Mann hatte es gewagt, Berichte ausschließlich in seiner Muttersprache zu verfassen. Das mißfiel den Vorgesetzten derart, daß sie ihn prompt in der Personalakte mit einer Abmahnung bedachten. Das Gericht gab dem Einwand der Lufthansa statt, daß die Verwendung branchenüblicher Begriffe aus Gründen der Authentizität einforderbar sei. Im Angesicht der Justitia half da selbst die Unterstützung des Vereins zur Wahrung der deutschen Sprache nicht. Einspruch, meine Herren! In der Luftsicherheit dienen internationalisierte Anglizismen der Sicherheit. Klaro. Aber solange für englische Fachausdrücke eine treffende deutsche Übersetzung existiert, muß es doch gestattet sein, diese auch zu verwenden. Nichts anderes praktizieren wir in unserem PC-Spiele-Magazin. Und unsere Branche quillt geradezu über vor englischen Fachausdrücken. Dort, wo es ohne Verständnisschwierigkeiten funktioniert, setzen wir deshalb ganz bewußt auf die deutsche Sprache und ich finde das gut so.

Christian Müller

B17 II

Flugsimulation Historisch

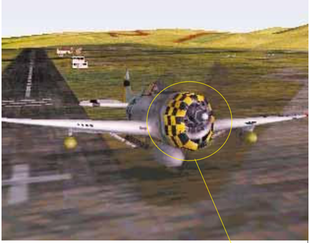
Ein Klassiker wird neu aufgelegt

MicroProse plant, im September den Nachfolger des 1993 erschienenen B-17 Flying Fortress zu veröffentlichen. Großen Wert legen die Designer auf das Kampagnenspiel, das den Piloten durch Beförderungen und Erfolgserlebnisse an den Monitor fesseln soll. Sie werden darin für alle zehn Besatzungsmitglieder einer B-17 verantwortlich sein. Im Verlauf der Missionen gewinnen Ihre Schützlinge an Erfahrung, so daß Sie beim Verlust eines alten Hasen wieder einen Neuling ins Heck gesetzt bekommen.

Info: http://www.microprose.com



Vier B-17-Bomber fliegen im Geschwader nach Hause.



Detailtiefe: Sogar die Zylinder des Sternmotors sind erkennbar.

Flight Combat - Thunder over Europe

Flugsimulation Historisch

Es wird eng am Himmel der 40er



Das Cockpit einer Spitfire mit WideScreen-Perspektive: Trotz der übersichtlichen Rundumsicht bleiben alle Instrumente gut lesbar.

Looking Glass will mitfliegen im Geschwader der ganz großen Flugsimulationen. Schon im Herbst dieses Jahres veröffentlichen die Kalifornier mit Flight Combat ihre spielgewordene Interpretation des europäischen Luftkampfes im Zweiten Weltkrieg. In zwei Kampagnen (Achsenmächte und Allierte) dürfen Sie in den Cockpits von 24 historischen Jagdflugzeugen Platz nehmen und über 1.000.000 Quadratmeilen europäischen Kontinent fliegen. Zum Einsatz kommen die auch für Flight Unlimited 3 entwickelten neuen Grafikroutinen zur Landschaftsdarstellung, die damit eine neue Detailqualität erreicht. Wettereffekte wie Regen, Hagel oder Schnee sowie Einsätze über dem nächtlichen Berlin und London sollen für noch mehr Realismus sorgen. Nach den Trainingsstunden der Einführung müssen Sie aber nicht nur den Pilotensitz besetzen, sondern auch als Bordschütze im Bauch der großen Bomber Ihre Zielsicherheit unter Beweis stellen. Im Mehrspielerbetrieb stellt Looking Glass einen kooperativen Spielmodus in Aussicht.

Info: http://www.lglass.com



Eine Bf109 dreht über einem Waldgebiet nach rechts ab.

Ein StemmeS10-Motorsegler gleitet über die Bergkulisse in Seattles Hinterland.

Flight Unlimited 3

Flugsimulation Zivil

Wolkenlos in Seattle

Der dritte Teil Looking Glass' ziviler Luftverkehrsimulation widmet sich diesmal der Berg- und Seenlandschaft rund um Seattle. Eine neue Grafiktechnologie löst das 10.000 Quadratmeilen große Gebiet in vier Meter pro Pixel auf. Zu den wichtigsten Neuerungen zählt, daß Sie den Luftraum mit einer der zehn wählbaren Maschinen nicht mehr alleine bevölkern, sondern sich auf reichlich Gesellschaft freuen dürfen. Besitzer von Flight Unlimited 2 können beide Flugareale sogar zusammenfügen.

Info: http://www. www.lglass.com

Außerdem

/// Die US-Flotten-Simulation **Jane's Fleet Command** ist in den USA bereits veröffentlicht worden. Den Spieletest dazu finden Sie in der nächsten Ausgabe der PC Action. /// Bei data Becker ist eine weitere Zusatz-CD für den **MS Flugsimulator** erschienen. **Jumbo Jet 2.0** versetzt Sie in das Cockpit einer Boing 747 und läßt Sie mehr als 100 Flughäfen in Europa und den USA anfliegen. /// Die US Navy plant, den neuesten **Microsofts Flugsimulator** für Trainingszwecke einzusetzen. In einem ersten Testlauf stehen den zukünftigen Piloten sechs Simulatoren zur Verfügung, die mit der Microsoft-Software laufen.

Ich mein' ja nur

Lauschgift?

Die Musikindustrie schlägt Alarm. Einstimmiger Tenor: „Wenn das so weitergeht, werden Plattenfirmen aufhören zu existieren." Nanu? Was ist denn da los? Das, was den Herren im Nadelstreifenanzug aus den Chefetagen der milliardenschweren Unternehmen mehr Zornesröte als wirkliche Angst ins Gesicht treibt ist der etablierte Standard für Musikarchivierung und Audio on Demand, kurz MP3 genannt. Er ermöglicht Aufnahme und Wiedergabe in CD-Qualität bei geringem Speicherplatzbedarf. Kein Wunder, daß sich MP3 gerade im Internet riesiger Beliebtheit erfreut. Suchmaschinen zählen über drei Millionen Einträge zum Stichwort „mp3". Und selbst der meistgesuchte Begriff im Internet ist nicht mehr Sex, sondern mp3. Existenzängste ruft bei den Plattenfirmen nun hervor, daß es Millionen von Musiktiteln im MP3-Format kostenlos im Internet gibt. Das Gesetz verbietet diese Verbreitung trotz zahlreicher Klagen seitens der Musikindustrie aber nicht. Die Plattenbosse stützen ihre Aussagen unter anderem auch darauf, daß zum ersten Mal seit 15 Jahren der Umsatz in der Musikwirtschaft (minimal) gesunken ist. Darauf, daß der Umsatzrückgang vielleicht doch eher auf die mit CD-Brennern erstellten Raubkopien ganzer CDs zurückzuführen ist oder ganz banal auf die allgemein schwierige Wirtschaftslage, kommt keiner. Eines ist klar: Die Musikindustrie will diesem Treiben so schnell wie möglich ein Ende bereiten, um „eine ganze Branche vor dem Konkurs" zu retten. Mir kommen gleich die Tränen. Alles überzogene Panikmache, denn echte Fans werden auch weiterhin die Alben ihrer Idole kaufen.

Christian Sauerteig

Infantry

Onlinespiele **SubSpace-Nachfolger im Herbst**

Harmless Games gab kürzlich bekannt, im Herbst den inoffiziellen Nachfolger zum Online-Spiel SubSpace zu veröffentlichen. Infantry ist eine Mischung aus Echtzeitstrategie, Action und Rollenspiel und ist am ehesten mit Spielen wie X-COM und eben Subspace zu vergleichen. Schauplatz des potentiellen Multiplayer-Hits ist eine futuristische 2D-Landschaft, in der sich (pro Karte) mehr als 150 Spieler tummeln werden. Infantry soll zum kostenlosen Download angeboten werden, lediglich für die Nutzung der Server wird voraussichtlich eine Gebühr von $10 veranschlagt. In wenigen Wochen wird der gebührenfreie Beta-Test gestartet, nähere Infos dazu finden Sie auf der offiziellen Website.

Infantry kennt keine Pause, rund um die Uhr soll gekämpft werden.



Dieser Panzer ist eines von über über 30 Fahrzeugen.

Info: http://www.harmlessgames.com

Yahoo! Online

Internetprovider **Beliebteste Suchmaschine als Provider**

Nachdem der Anbieter Mobilcom so ziemlich jeden Kredit bei der Online-Gemeinde verspielt hat, startete Yahoo jetzt in Zusammenarbeitet mit Mannesmann Arcor den Call-by-Call-Zugang „Yahoo! Online". Der Dienst kostet rund um die Uhr 6 Pfg./Min. inklusive Telefonkosten. Ohne Anmeldung und Grundgebühr können Sie sich über eine bundesweite Rufnummer einwählen. Das einzige, was Sie brauchen ist die Zugangssoftware, die Sie bei Yahoo herunterladen können. Ein ganz starkes Angebot!

Info: http://www.yahoo.de



Einen Internetzugang für schlappe DM 3,60 die Stunde (inklusive Telefonkosten!) bietet seit kurzem Yahoo! Online.

Außerdem

/// Als erster **Online-Buchladen** im Internet überhaupt bietet www.libri.de Leseproben ausgewählter Bücher an. /// Dynamix hat vor wenigen Tagen **Tribes 2**, den Nachfolger des zum Onlinespiel des Jahres 1998 gekürten Starsiege Tribes, angekündigt. /// Ubi Softs actiongeladenes Rennspiel **Speed Busters** kann ab sofort bei www.won.net auch online gespielt werden. /// Unter der URL www.racing-simulation.de hat Ubi Soft kürzlich die Website für Fans von **Racing Simulation 2** schlechthin gestartet.

Unterm Hammer

Website **Preiswerte Online-Auktionen**

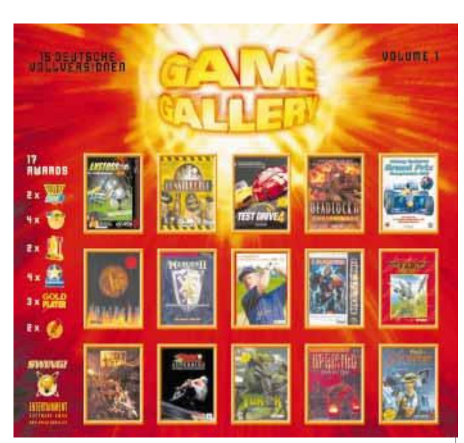
Schnäppchen-Jäger aufgepaßt! Wenn Sie auf der Suche nach einem gebrauchten Computerspiel sind, momentan nach einem neuen PC Ausschau halten oder einen Laserdrucker für unter 100 Mark erstehen wollen, sollten Sie auf jeden Fall einmal bei hardware.de vorbeischauen. Diese Online-Auktion vermittelt Produkte rund um den Computer, sowohl Neu- als auch Gebrauchtwaren, zwischen Anbietern und Nachfragern. Wenn Sie sich für ein Produkt interessieren, geben Sie einfach Ihr Gebot ab. Nach einer vom Verkäufer festgelegten Frist von z. B. 14 Tagen erhält das höchste Angebot den Zuschlag, wie bei einer echten Auktion. Gebühren fallen nur für den Anbieter in Form einer kleinen Provision an. Wir meinen: Ein sehr gut frequentiertes Angebot, unbedingt mal vorbeischauen!

Info: http://www.hardware.de



Kaum zu glauben: Railroad Tycoon 2 für 5,- DM? Hardware.de macht's möglich.

Game Gallery 1



Eine bunte Mischung: In der Game Gallery Vol. 1 ist für jeden etwas dabei.

Spielesammlung **Gold Games 3 und Play the Games bekommen starke Konkurrenz**

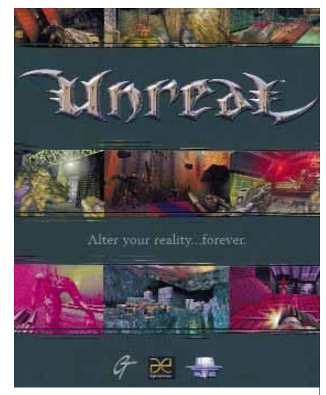
Acclaim und Swing machen es möglich: Zum Kampfpreis von gerade mal 70 Mark wechseln ganze 15 Titel ihren Besitzer. Ab Ende Mai erwarten Sie die deutschen Vollversionen von Forsaken (90%), Anstoss 2 (87%), Constructor (86%), Rent-A-Hero (82%), Heroes Of Might & Magic 2 (78%), Test Drive 4 (77%), Jack Nicklaus 5 (77%), Castrol Honda Superbike World Champions (77%), Turok (76%), Uprising (75%), Vermeer (74%), F/A-18 Hornet 3.0 (69%), Judge Dredd Pinball (65%), Johnny Herbert's Grand Prix Championship ´98 (64%) und Deadlock 2 (55%).

Unreal

Budgetspiel **GT Interactive legt den 3D-Shooter neu auf**

Unreal, unser Action-Highlight des Monats Juli 1998, ausgezeichnet mit 92% und PC-Action-Gold, kostet ab sofort nur noch DM 49,95 . Wenn Sie sich an den wunderschön animierten Bildern des Ego-Shooters noch nicht satt gesehen haben, können Sie sich für das im Juli erscheinende Add-On „Return to Na Pali“ rüsten.

Infos unter: http://www.maxupport.de/gtinteractive/default.htm



Das erfolgreiche Grafikwunder von Epic wartet auf Sie.

Außerdem

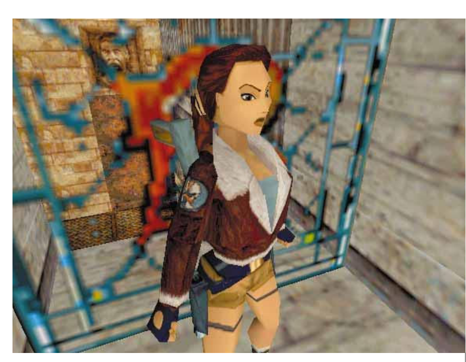
/// Im letzten Monat stellten wir Ihnen die neue Classique-Gold-Reihe von Ubi Soft vor. Jetzt erneuern die Düsseldorfer ihre normale Classique-Range. Ab Mitte Juni mit dabei sind die Rennspiele **Speed Busters** (76%) und **Red Line Racer** (82%) sowie das die Söldneraction **Army Men** (69%) und das Action-Adventure **Das Fünfte Element** (59%). Alle Titel werden 29,95 Mark kosten. Infos unter: http://www.ubisoft.de

Tomb Raider 2 Director's Cut

Budgetspiel **Preissturz beim zweiten Teil der Trilogie**

Tomb Raider 2 bekam von uns mit 84% im Dezember 1997 das PC-Action-Gold-Prädikat verliehen. Nach zweieinhalb Jahren ist Lara Croft doch tatsächlich auf vier neue Level gestoßen. Grund genug für Eidos, das Action-Adventure noch einmal als Director's Cut für DM 49,95 in den Handel zu bringen.

Infos unter: http://www.eidos.de

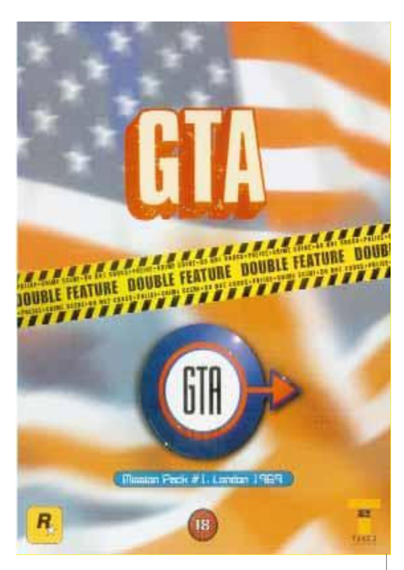

Macht immer eine gute Figur: Lara Croft.

Grand Theft Auto Double

Spielesammlung **Besser kaufen statt stehlen**

Für alle, die sich bislang um GTA und die aktuelle Missiondisk London 1969 (80% in PC Action 5/99) gedrückt haben, liefert Take 2 jetzt das Neueinsteiger-Doppelpack nach. Für DM 79,95 können Sie dabei noch ein paar Mark sparen und erhalten die Maxi-Version eines hervorragenden Actionspiels mit hohem Suchtpotential.

Infos unter: http://www.take2europe.com/public/frameset.jhtml



Lecker, lecker: Rabenschwarzer Humor in kompakter Form.

Budget-Spiele

Titel	Preis
Activision Good Buy	
BattleZone	DM 29,95
Heavy Gear	DM 29,95
Zork Großinquisitor	DM 29,95
Blue Byte Classicline	
Battle Isle 3	DM 29,95
Die Siedler 2 Gold	DM 29,95
Classique (Ubi Soft)	
Army Men 1	DM 29,95
Das Fünfte Element	DM 29,95
Gex 3D	DM 29,95
Pandemonium 2	DM 29,95
Red Line Racer	DM 29,95
Speed Busters	DM 29,95
Classique Gold (Ubi Soft)	
Might & Magic Gold	DM 49,95
Rayman Gold	DM 49,95
Electronic Arts Classics	
Crusader - No Remorse	DM 39,95
KKND	DM 39,95
Lands of Lore 2	DM 39,95
Little Big Adventure 2	DM 39,95
Privateer 2	DM 39,95
Sid Meier's Gettysburg	DM 39,95
SimCity 2000	DM 39,95
Syndicate Wars	DM 39,95
Ultima 8	DM 39,95
Ultima Collection	DM 39,95
Wing Commander 4	DM 39,95
Green Pepper (Novitas)	
Magic Carpet 2	DM 19,95
Master of Orion	DM 9,95
Panzer General	DM 19,95
Silent Service 2	DM 9,95
SimCity Classic	DM 9,95
SimCopter	DM 19,95
SimTower	DM 19,95
This Means War	DM 19,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Discworld 2	DM 39,95
Formel 1	DM 39,95
G-Police	DM 39,95
WipEout	DM 29,95
Power Plus (MicroProse)	
Dark Earth	DM 29,95
X-COM: Apocalypse	DM 29,95
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Deathtrap Dungeon	DM 39,95
Flight Unlimited 2	DM 39,95
Links LS	DM 39,95
Tomb Raider 2 – DC	DM 49,95
replay (GT Interactive)	
Carmageddon	DM 29,95
Creatures	DM 39,95
Z + Expansion Kit	DM 29,95
Sierra Originals (Havas Interactive)	
Betrayal at Krondor	DM 29,95
Caesar 2	DM 29,95
Gabriel Knight II	DM 49,95
King's Quest 7	DM 29,95
Larry 6	DM 29,95
Nascar Racing 2 + Track Pack	DM 29,95
Neo Genesis: Outpost	DM 29,95
Space Quest 6	DM 29,95
Woodruff	DM 29,95
Softprice (Infogrames)	
Airline Tycoon	DM 39,95
Der vergessene Gott	DM 19,95
Dethkarz	DM 29,95
Flottenmanöver	DM 29,95
Floyd	DM 39,95
Herrscher der Meere	DM 19,95
Holiday Island	DM 29,95
Industriegigant	DM 29,95
John Sinclair: Evil Attacks	DM 29,95
Mayday	DM 29,95
Obsidian	DM 19,95
Pax Imperia: Sternenkolonie	DM 19,95
Perry Rhodan	DM 39,95
Starshot	DM 49,95
Star Wars Monopoly	DM 39,95
Titanic	DM 49,95
Total Air War	DM 39,95
Wargasm	DM 39,95
THQ Classics	
Comanche 2.0	DM 29,95
Dream Team 98	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Have a N.I.C.E. day - All in One	DM 39,95
Indiana Jones 3 + 4	DM 29,95
Jedi Knight/MotS	DM 69,95
Jetfighter 3	DM 39,95
Micromachines V3	DM 39,95
Outlaws	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
Shadow o. t. Empire	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
TIE Fighter	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
X-Wing vs.TIE Fighter/BoP	DM 69,95
TopWare Funline	
Robo Rumble	DM 29,95

Ich mein' ja nur

Ei, ei, ei, verboten

Gerade als sich die Spieleindustrie an ein System zur Abgabe von Altersempfehlungen gewöhnt hat, kommt die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) schon wieder auf dem Prüfstand. Werden in Zukunft keine gelben oder roten USK-Sticker mehr auf den Spieleschachteln pappen? Knackpunkt ist die schwammige Rechtslage des Jugendschutzgesetzes, das vor Jahren den schnell wachsenden Spielemarkt nicht berücksichtigt hat. Im Grunde besteht momentan gar nicht für alle Spiele eine gesetzliche Kennzeichnungspflicht. Die gibt es nur für Filme. Was existiert, ist die FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft), die zuständig ist für Filme und „filmische Sequenzen". Da immer mehr Computerspiele auch kleine Filmabfolgen beinhalten, ist die Grauzone perfekt. Wer zeichnet sich nun verantwortlich für das seelische Wohl der jugendlichen Zocker? Die FSK, weil ein Filmschnipsel auf der CD prangt, oder die USK, die als unabhängige Organisation der deutschen Spieleindustrie von den Jugendbehörden die Erlaubnis erteilt bekam, Spiele unter die Lupe zu nehmen? Nach knapp fünf Jahren glauben die Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) jedenfalls, daß die USK Spiele mit Videosequenzen der FSK vorenthalten hat. Deshalb wurde jetzt das Abkommen aufgekündigt. Machen wir uns nichts vor. Selbst wenn die USK nicht immer ganz richtig lag, mehr Kompetenz als der branchenfremde Verein der FSK hat sie allemal. Und vermutlich kämen die Spiele ohne die USK sogar noch später in den Handel, weil die FSK keinerlei Eigeninteresse daran hat, schnell zu prüfen. Deshalb sage ich: Rettet die USK!

Joachim Hesse

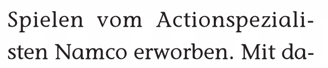
Altgediente Namen hoch im Kurs

Neues und Altes: Hasbro Interactive will sich in neue Abteilungen gliedern und erwirbt die Namensrechte für elf alte Namco-Klassiker

Hasbro Interactive wird in naher Zukunft seine Geschäfte auf vier eigenständige Einheiten aufteilen. Für Sie ist interessant, daß die PC-Spieletitel demnächst alle unter dem MicroProse-Label erscheinen und die Konsolenspiele unter dem Namen – Oldiefreunde aufgepaßt – Atari. Zudem hat Hasbro die Rechte an elf älteren Spielen vom Actionspezialisten Namco erworben. Mit dabei sind Klassiker wie das Gänge-Buddel-Spiel Dig Dug, die Weltraumshooter Galaga und Galaxian, der Rennspieloldie Pole Position und die beiden Punktefresser Pac Man und Ms Pac Man. Daß Hasbro das Zeug dazu hat, auch aus angegrauten Spielideen noch das letzte Quentchen Spaß herauszukitzeln, haben die Bielefelder ja bereits im vergangenen Jahr mit Frogger unter Beweis gestellt. Lassen Sie sich überraschen!



Hasbro plant eine Großoffensive. Tom Dusenberry, Präsident von Hasbro Interactive, will mit seiner Firma ganz nach oben.



Eidos rüstet auf

Free Radical Design unterzeichnet ein weltweites Kooperationsabkommen mit Eidos Interactive

Künftige Spiele von Free Radical Design aus Nottingham werden in Zukunft über Eidos erscheinen. Die britische Firma wurde erst Anfang des Jahres gegründet. Einige der Mitarbeiter waren zuvor bei dem Entwickler Rare tätig und dort an einem erfolgreichen 3D-Shooter zum James-Bond-Film Goldeneye beteiligt, der für das Nintendo 64 erschienen ist. Das erste Produkt für den neuen Partner Eidos wird wahrscheinlich erst im Jahr 2001 erscheinen.



Ian Livingston, Chairman von Eidos: „Details über die geplanten Titel geben wir noch nicht bekannt. Die Konzepte sind aber außergewöhnlich."

Steht die USK vor dem Aus?

Gegenseitige Vorwürfe: Die Altersfreigabe für Computerspiele soll neu geregelt werden

Seit 1994 prüft die USK auf Antrag und gegen eine Gebühr der Spielehersteller, inwieweit deren Programme für die verschiedenen Altersgruppen geeignet sind. Nun bedrohen Unstimmigkeiten zwischen den Obersten Landesjugendschutzbehörden (OLJB) und dem Verband der Unterhaltungssoftwareindustrie Deutschland (VUD) die Existenz der USK. Zum 30. April haben die OLJB ihre Zusammenarbeit aufgekündigt. Es kann nun passieren, daß durch eine angestrebte Gesetzesänderung demnächst jedes Spiel der Freiwilligen Selbstkontrolle (FSK) vorgelegt werden muß, bevor es veröffentlicht werden darf. Falls eine behördliche Kennzeichnung zur Pflicht wird, gelten zunächst alle Spiele als jugendgefährdend und dürften nicht verkauft werden, solange sie noch nicht geprüft sind.



Von der USK werden Spiele in fünf Altersklassen eingestuft.

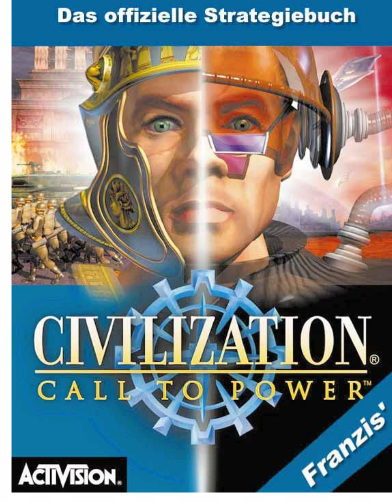
Außerdem

/// Und sie kaufen munter weiter: Nach Gremlin wandern nun auch **Accolade** (Test Drive, Jack Nicklaus) und **Beam International** (KKND, Dethkarz) in die große **Infogrames**-Familie. Mit dem amerikanischen sowie dem australischen Unternehmen baut **Infogrames** seine Präsenz auf der internationalen Softwarebühne weiter aus. Zudem wurde mit **Ascaron** ein Vertriebsabkommen ausgehandelt. Ascarons Anstoss 3 kommt also über Infogrames. /// Für Fachbesucher öffnete in Los Angeles die Electronic Entertainment Expo (E3) vom 13. bis zum 15. Mai ihre Pforten. Auf der weltweit größten Messe dieser Art präsentierten die führenden Publisher über 1.900 neue Spiele. /// Nachdem **Cendant** Software von der **Havas**-Gruppe übernommen wurde, firmiert **Cendant** Deutschland ab sofort unter dem Namen **Havas Interactive.**

Civilization: Call to Power

Ratgeber **Offizielles Lösungsbuch zu Activisions Strategiehit**

Activisions rundenbasiertes Strategie-Epos Civilization: Call to Power ist kein Spiel für eine schnelle Partie zwischendurch. Angesichts der hohen Komplexität des Programms und seiner enormen Optionenvielfalt dürften gerade Einsteiger begrüßen, daß jetzt vom Franzis Verlag das Offizielle Strategiebuch zu Civilization: Call to Power erschienen ist. Das Werk ist im Handel für DM 29,95 erhältlich, kann aber auch bei Activision direkt geordert werden.



Für alle, die sich intensiv mit Activisions Civilization beschäftigen, hält das offizielle Strategiebuch vom Franzis Verlag vielleicht noch die eine oder andere Anregung bereit.

Info: http://www.activision.de

Groovemaker

Musiksoftware **Eigene Dance-Tracks im Handumdrehen**

Das vielseitige Tool Groovemaker, das in Deutschland über die TAIYO Musikinstrumente GmbH vertrieben wird, ermöglicht es auch Laien, innerhalb von sehr kurzer Zeit mit wenigen Mausklicks eigene Musikstücke zu generieren. Dabei können Sie bereits im Grundpaket auf eine beigefügte Sammlung von mehr als 500 Loops zurückgreifen. Groovemaker ermöglicht die Bearbeitung eines Tracks bei laufender Musik und bietet Harddisk-Recording mit gleichzeitigem Zugriff auf bis zu 128 Tracks. Das Programm kostet 99 Mark und kann auch online über die untenstehende Web-Adresse bestellt werden.

Info: http://www.groovemaker.de





Komfortabel und ohne großes Vorwissen selber fetzige Musik auf dem PC produzieren – mit dem Groovemaker kein Problem.

Aus für D-Info 99?

Bundesgerichtshofsurteil zugunsten der Telekom

In einem Grundsatzurteil hat der Bundesgerichtshof in Karlsruhe entschieden, daß Telefonbücher nicht ohne Erlaubnis der Telekom auf CD-ROM übertragen werden dürfen. In Frage gestellt wird von dem Urteil nicht nur der Release von TopWares Telefon-CD D-Info 99, auch Online-Dienste sind betroffen: So mußte die Site **www.teleinfo.de** ihre Auskunftsdienste einstellen, weil aufgrund der gesetzlichen Neuregelung „der Service der Online Telefonauskunft generell nur noch kostenpflichtig, dafür aber mit aktuellen Daten aus offizieller Quelle angeboten werden“ kann.

Ausbildungsplatz

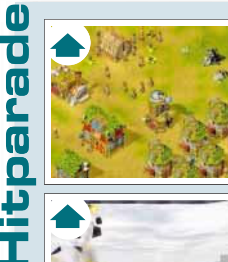
Soft Enterprises kümmert sich um Entwickler-Nachwuchs

Soft Enterprises bildet seit zwei Jahren Mediengestalter aus und hat eine entsprechende Stelle zu vergeben. Wer sich für eine spätere berufliche Tätigkeit im Multimedia- oder Computerspielebereich interessiert, möge sich über die untenstehende E-Mail-Adresse bei Soft Enterprises melden. Die Firma hat in der deutschen Software-Branche einen guten Namen: Erst kürzlich veröffentlichte sie das reizvolle Denkspiel Twisted Mind und arbeitet gegenwärtig an dem vielversprechenden Ego-Shooter Skout.



Info: info@soft-enterprises.com

Die andere Hitparade



VOLKSAUFSTAND! Neos neue Völker machen Zeitgenossen wie Anno 1602 und alteingesessenen Siedlern mächtig Konkurrenz. Die Wuselmännchen aus Österreich sind einfach liebenswürdig und können mit den Genrereferenzen mithalten!



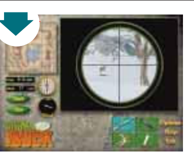
STAHLGEWITTER! Mit MechWarrior 3 schickt Hasbro Interactive ein für Action-Fans beeindruckendes Mech-Spektakel ins Rennen. Leider legen die Gegner zuweilen ein etwas „eigenwilliges“ Verhalten an den Tag.



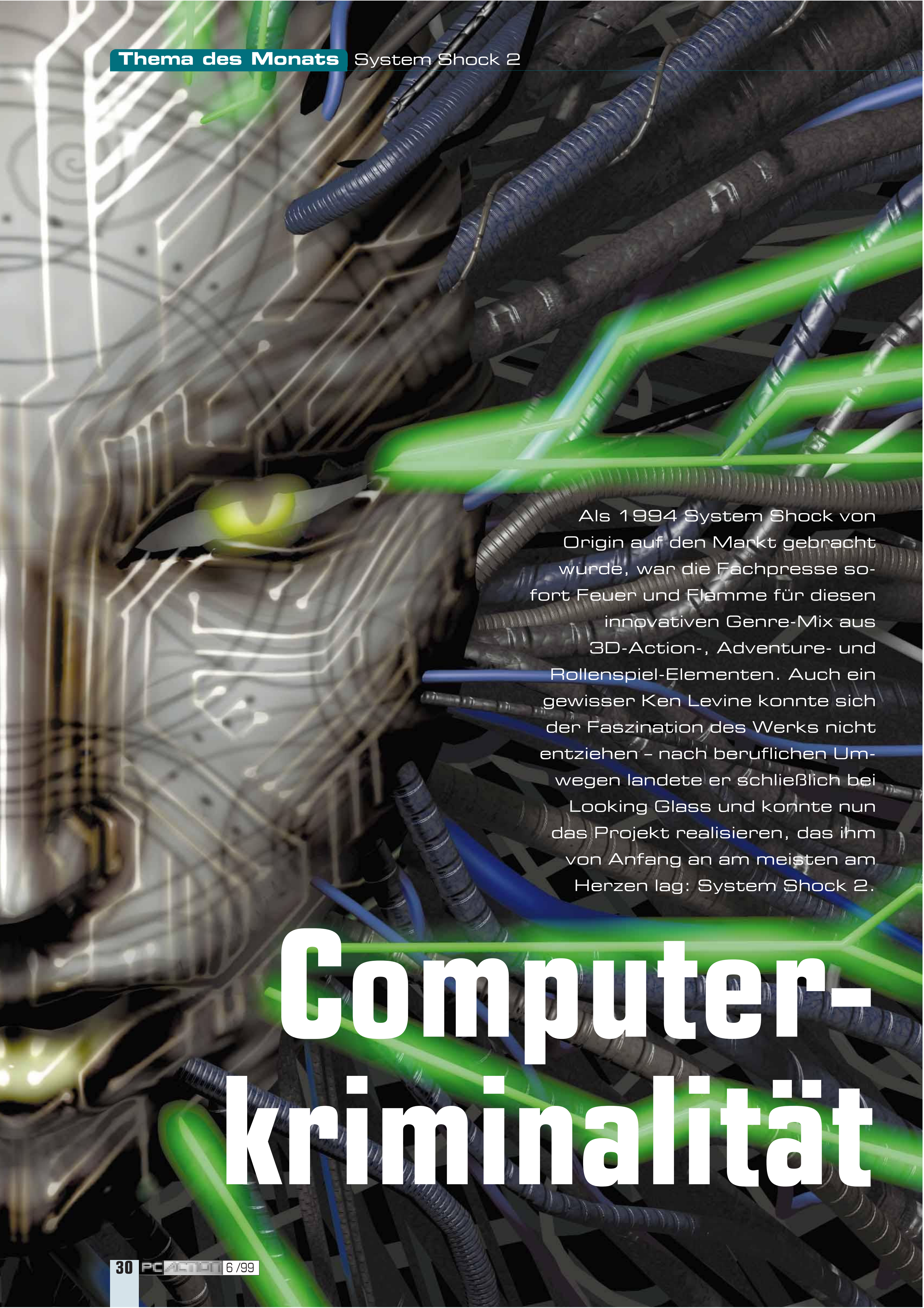
WINDSCHATTEN! Sportscar GT schafft es nicht ganz, zeitgleich mit TOCA 2 von den Codemasters die Ziellinie zu überqueren - dazu fehlt es dieser an sich guten Rennsimulation an der Detailarbeit.



GEBURTSFEHLER! MicroProses letzte Spiel mit Star-Trek-Lizenz, Birth of the Federation, kann dem Vorbild Master of Orion 2 nicht ganz das Wasser reichen. Schuld daran ist vor allem das mißglückte Menüsystem.



LADEHEMMUNG! Wer bereits mit Deer Hunter 2 auf der virtuellen Pirsch war, kann sich den Abklatsch Trophy Buck getrost schenken. Auch im Multiplayermodus ist das Programm beileibe kein Spiele-Sechzehnender.



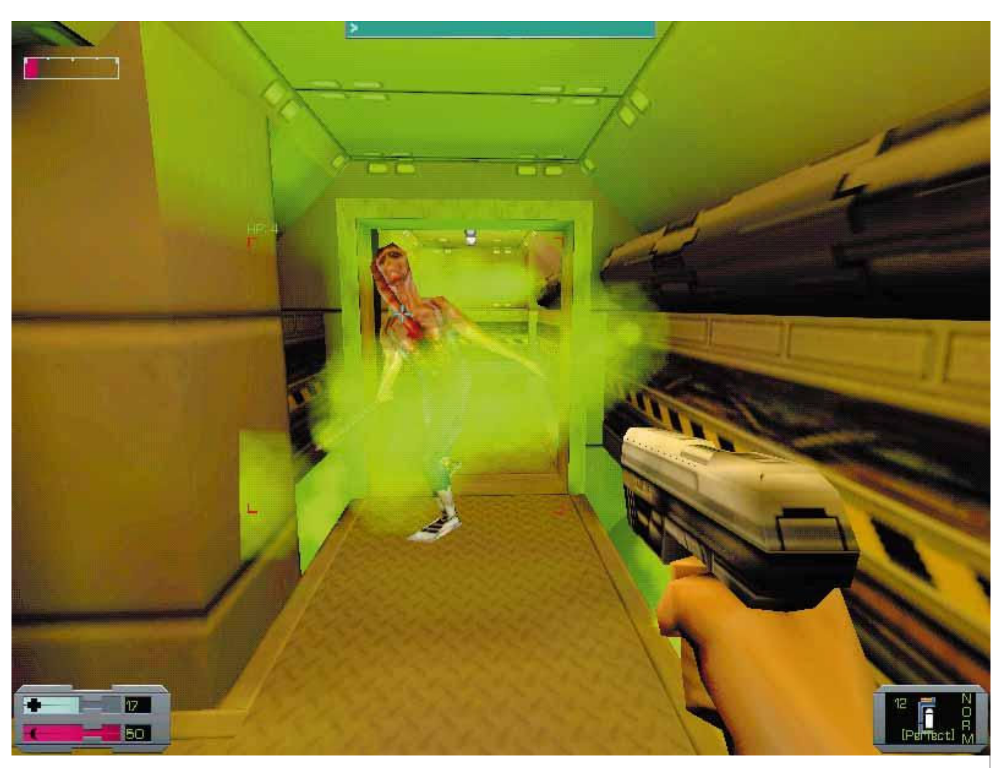
Als 1994 System Shock von Origin auf den Markt gebracht wurde, war die Fachpresse sofort Feuer und Flamme für diesen innovativen Genre-Mix aus 3D-Action-, Adventure- und Rollenspiel-Elementen. Auch ein gewisser Ken Levine konnte sich der Faszination des Werks nicht entziehen – nach beruflichen Umwegen landete er schließlich bei Looking Glass und konnte nun das Projekt realisieren, das ihm von Anfang an am meisten am Herzen lag: System Shock 2.

Computer-kriminalität

Wir befinden uns im 22. Jahrhundert. Sie erwachen. Irgendetwas ist nicht wie sonst. Sie versuchen, sich zu entsinnen, was passiert ist, bevor Sie in diesen Zustand des bewußtlosen Tiefschlafs gefallen sind – ohne Erfolg. Ein kybernetisches Implantat im Kopf hat all Ihre Erinnerungen ausgelöscht. Bald jedoch stellen Sie fest, daß Sie sich in einem supermodernen Raumschiff befinden, das schneller als das Licht durchs All rast. Es handelt sich dabei um die Von Braun, einen Prototypen, den die paramilitärische UNN (Unified National Nominate) von TriOptimum entwickeln ließ. Aufgrund der Brisanz der technischen Neuentwicklung wird das Schiff von der Rickenbacker begleitet, einem schweren UNN-Zerstörer. Etwas Schreckliches muß passiert sein auf der Von Braun – überall liegen Tote, nur ein paar Überlebende bevölkern das Schiff. Hinter all dem Chaos steckt Shodan, ein Supercomputer, der sich für ein gottgleiches Wesen hält und praktisch über das gesamte Schiff samt Besatzung und Waffen die Kontrolle übernommen hat. Wie in Teil 1 von System Shock ist es auch im Sequel Shodan, gegen die Sie den Kampf aufnehmen.

Fakten

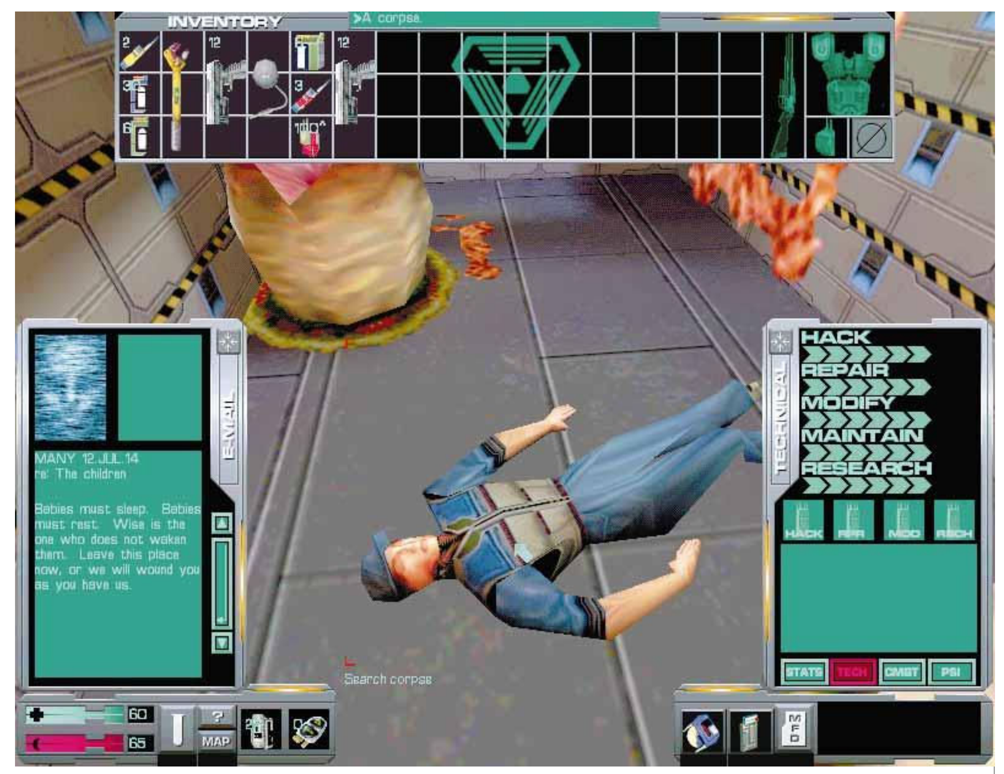
- Mix aus 3D-Action-, Rollenspiel- und Adventure-Elementen
- 3D-Engine basiert auf Thief: Dark Project
- Intuitives Interface
- Komplexe Charaktergenerierung
- 3 grundverschiedene Charakterklassen
- Nonlineares Gameplay
- Frei begehbare Spielewelt
- Kooperativer Multiplayermodus
- Ausgeklügelte Waffensimulation mit 14 verschiedenen Waffen



Die finsteren Gänge der Von Braun sorgen beim Spieler ohnehin schon fast für körperliches Unbehagen – die düstere Atmosphäre gewinnt noch durch die Lichteffekte, die die seit Dark Project noch weiter optimierte Grafik-Engine ermöglicht.

Charakterfragen

Gegenüber dem ersten Teil betont System Shock 2 den Rollenspielaspekt viel stärker – das bemerken Sie bereits ganz zu Anfang des Abenteuers, wenn Sie sich mit dem ausgefeilten System zur Generierung Ihres Spiele-Alter-Egos konfrontiert sehen. Sie treten als Rekrut an und entscheiden sich zunächst, welcher militärischen Einheit Sie angehören wollen – daraus ergibt sich dann, welche Mittel Ihnen bei der Lösung Ihres Quests zur Verfügung stehen. Treten Sie der Navy bei, bedienen Sie sich eines umfangreichen Repertoires an Cybertech-Fähigkeiten, die beispielsweise das Hacken von Computern, die Alien-Forschung und die Spionage umfassen: Die Marines haben Zugriff auf ein reichhaltiges



Als Marine sind Sie in der Lage, spezielle Fähigkeiten z. B. beim Hacken von Computern oder beim Erforschen von Objekten zu nutzen. Über einen Personal Digital Assistant (links unten) können Sie u. a. auch eMails empfangen, die es Ihnen erlauben, die Vorgänge auf der Von Braun besser zu verstehen.

Waffenarsenal mit sehr flexiblen Konfigurationsmöglichkeiten: Waffen können umgebaut, repariert und je nach Erfordernissen mit unterschiedlicher Munition bestückt werden. Als Mitglied der im Geheimen agierenden Black-Ops-Truppe nutzen Sie spezielle psionische Gedankenkräfte, um Ihre Umgebung in Ihrem Sinne zu beeinflussen. Anschließend absolvieren Sie drei Trainingsmissionen, in denen Sie zunächst einmal Ihre Spezialfähigkeiten etwas schulen, bevor Sie sich Ihren Aufgaben auf der Von Braun widmen.

Der Protokolldroide RD/19 ist auf vielfache Weise einsetzbar – vom Butler bis zur Krankenschwester ist fast alles denkbar. Leider verfügt er über eine recht störanfällige interne Energieversorgung.

Fast wie im richtigen Leben

Das Designteam von System Shock 2 legte viel Wert darauf, die Räumlichkeiten der Von Braun so lebensnah wie möglich zu gestalten – die Architektur der Levels ist ein wichtiger Bestandteil des Gameplays, der darüber hinaus auch die Atmosphäre maßgeblich beeinflußt. Eine bedeutende Rolle spielt hier auch die Ausleuchtung der Örtlichkeiten – die System-Shock-2-Engine bietet hier



Farbiges Licht läßt den medizinischen Trakt der Raumschiffs bei der Begegnung mit dem Monster noch unheimlicher erscheinen.

Ken Levine im Gespräch

PC Action: *Was hat Sie ursprünglich dazu bewogen, vier Jahre nach dem originalen System Shock ein Sequel zu produzieren?*

Ken Levine: Das war keine Entscheidung, die von einem Tag auf den anderen gefallen ist. Tatsächlich habe ich vor ein paar Jahren bei Looking Glass angefangen, weil ich System Shock liebte. Ich hatte hier sehr viel Glück, daß ich zusammen mit Doug Church fast ein Jahr lang am Design von Thief mitarbeiten durfte. Als ich Looking Glass verließ, um Irrational Games zu gründen, waren meine Partner ebenfalls frühere Looking-Glass-Mitarbeiter. Kurz darauf nahm Looking Glass wieder mit uns Kontakt auf: „Nun, wir haben hier diese Engine, die sich schon bei Thief bewährt hat, und wir würden gerne ein weiteres Spiel damit machen." Wir steckten unsere Köpfe zusammen und machten den Vorschlag, System Shock 2 zu entwickeln. Looking-Glass war von der Idee sehr angetan und unser nächster Schritt war, einen Publisher für das Projekt aufzutreiben – wir dachten, hier bei Electronic Arts an der richtigen Adresse zu sein, da sie die System-Shock-Lizenz seinerzeit von Origin gekauft hatten. Alles weitere hat sich dann fast von selbst ergeben …

PC Action: *Worin liegen die gravierendsten Unterschiede zwischen dem ersten und dem zweiten Teil von System Shock?*

Ken Levine: Die Unterschiede konzentrieren sich auf zwei Bereiche: – Zunächst wäre da die Technologie – es sind inzwischen vier Jahre vergangen, und wir haben die großartige Thief-Engine, die wir sogar noch weiter verbessern konnten. Viel Arbeit steckten wir in die Optimierung der Grafik, außerdem dürfte System Shock 2 das Spiel mit der größten Objekt-Dichte sein, das ich kenne – wir wollten, daß die Locations leben und atmen wie in der Realität, um den Spieler möglichst intensiv in das Geschehen zu verstricken – alle Objekte sind interaktiv und gehorchen den Naturgesetzen – es ist wirklich eine sehr realistisch umgesetzte Spielumgebung. Darüber hinaus machten wir für die Charaktere von Motion Captu-

» Wir haben uns für System Shock 2 zum Ziel gesetzt, das Interface zu vereinfachen. «



Ken Levine, Irrational Designer

ring Gebrauch, die Künstliche Intelligenz kann zwischen Hell und Dunkel unterscheiden, die NPCs warnen einander vor Gefahren. Der zweite Aspekt, der die beiden Spiele voneinander unterscheidet, ist, daß wir uns für System Shock 2 auf Ultima Underworld zurückbesonnen haben und den Rollenspielcharakter des Spiels stärker betonen: Man steht im zweiten Teil sehr oft vor rollenspieltypischen Entscheidungen, z. B. bei der Generierung eines Charakters. Das betrifft nicht nur den ohnehin schon sehr komplexen Einzelspieler-Modus, sondern auch die kooperative Mehrspieleroption: Dort hat man die Möglichkeit, vier sehr unterschiedliche Charaktere zu entwerfen, die dann im Team ihre persönlichen Vorzüge zusammenwirken lassen.

PC Action: *Einer der Schwachpunkte von System Shock war das überladene Benutzer-Interface. Wurde in dieser Hinsicht im zweiten Teil etwas geändert?*

Ken Levine: Ja, wenn es eine Sache gab, die wir uns in System Shock 2 zum Ziel gesetzt haben, so war die, das Interface zu vereinfachen. Im ersten Spiel wurde man ja am Anfang schon förmlich erschlagen von all den erklären-

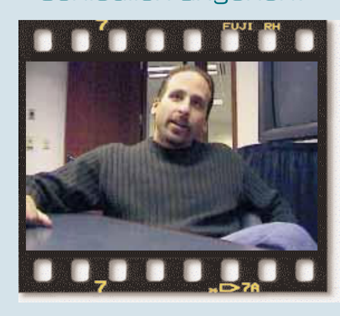
mit 16-Bit-Farbtiefe, farbigem Licht, (Halb-)Transparenzen und aufwendigen Partikeleffekten die notwendigen technischen Voraussetzungen. Die Möglichkeiten für den Spieler, mit Objekten zu interagieren, nehmen in System Shock 2 eine ganz neue Qualität an: Schiebt man beispielsweise in der Höhe gelagerte Fässer über den Rand der Plattform hinaus, stürzen sie sehr reali-



Über weite Strecken des Spiels bleibt das Interface auf dem Bildschirm unsichtbar und Sie bedienen sich eines Mouse Look-Systems, wie Sie es aus traditionellen 1st Person-Shootern kennen. Nur wenn Sie auf Spezialfähigkeiten zurückgreifen müssen, aktivieren Sie die hier sichtbaren Menüleisten mit einem Druck auf die Tab-Taste.

den Pfeilen auf dem Bildschirm. Unsere Herausforderung bestand darin, das Spiel zwar zugänglicher zu machen, aber dennoch all die Komplexität, die das erste Spiel ausgezeichnet hat, beizubehalten. Nun ist es so, daß man den

» Man kann die Puzzles ganz unterschiedlich angehen. «



größten Teil des Spiels mit einem Mouse-Look-Interface bestreitet – sobald man sich jedoch einem Objekt nähert, mit dem man interagieren kann, drückt man die Tabulatortaste und das komplette Interface mit all seinen Möglichkeiten kommt zum Vorschein. Einfache Aktionen, wie das Aufheben eines Objekts, lassen sich sogar ohne Moduswechsel mit einem simplen Rechtsklick der Maus ausführen – nur wenn man etwas aus der Nähe betrachten oder erforschen will, wenn man Zugriff auf seine Charakterwerte braucht und komplexere Aktionen ausführen will, muß man den Mouse-Look-Modus verlassen. Wir haben viele Monate damit verbracht, das Interface neu zu strukturieren.

PC ACTION *Können Sie ein paar Beispiele für die Art von Rästeln geben, die der Spieler in System Shock 2 zu lösen hat?*

Ken Levine: Viele Puzzles beziehen ihre Komplexität direkt aus der Struktur des Spiels und sind sehr fest in diese eingebettet – ähnlich wie in Half-Life, wo es beispielsweise Fallen gibt, in denen man von Monstern angegriffen wird. Ich liebe Half-Life, denn es hat die Art, wie das Geschehen präsentiert wird, auf eine völlig neue Ebene gehoben: Die Möglichkeiten zur Interaktion sind fast unbegrenzt – die Ereignisse überschlagen sich fast wie im Kino und alles entwickelt sich sehr dynamisch. Wir präsentieren hingegen bei System Shock 2 nicht so sehr, sondern geben dem Spieler eine Menge Tools an die Hand, mit denen er die Puzzles auf ganz unterschiedliche Weise angehen kann: Man kann Computer hacken, forschen, Waffen reparieren und umbauen und, hat 35 verschiedene Psi-Kräfte zur Verfügung.

PC ACTION *Gibt es irgendwelche Aspekte in System Shock 2, auf die Sie ganz besonders stolz sind?*

Ken Levine: Ja, am meisten freue ich mich darüber, daß eine ganze Reihe von Spielern bemerkt hat, in System Shock 2 würde wieder genau der Geist des ersten Spiels vorherrschen. Das gelang uns sicher nur deshalb, weil wir selber große Fans des originalen System Shock sind, es genau analysiert und seinem Design vertraut haben. Nur weil inzwischen ein paar Jahre ins Land gegangen sind, bedeutet das noch lange nicht, daß die Dinge, die damals funktionierten, heute nicht mehr wirken würden: Das Gefühl, allein und verängstigt auf diesem Raumschiff zu sein und sich zusammenzureimen, was passiert ist – die Art und Weise, wie die Story rübergebracht wird, da haben wir uns sehr eng am Vorgänger orientiert. Weiterhin bin ich sehr stolz darauf, daß es uns gelungen ist, mit System Shock 2 ein richtige Hardcore-Rollenspiel zu entwickeln, ohne bei der Technik Kompromisse einzugehen. Ich liebe Spiele wie Might & Magic oder Baldur´s Gate, aber auf der technischen Seite bleiben sie hinter anderen aktuellen Titeln zurück. Ich denke, wir haben bei System Shock 2 gute Arbeit geleistet und einen wirklich starken Titel abgeliefert, der insofern einzigartig ist, daß er die Spieltiefe eines RPGs und die fortschrittliche Technik eines 1-st Person-Shooters zu einer Einheit verschmilzt.

PC ACTION *Herzlichen Dank für das Gespräch.*



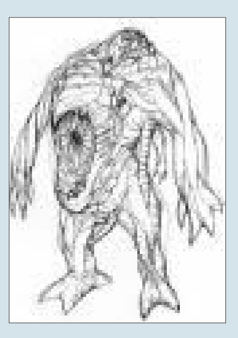
Wahl der Waffen: Ein lauter Schuß könnte schnell ungewollt weitere Gegnerhorden auf den Plan rufen.

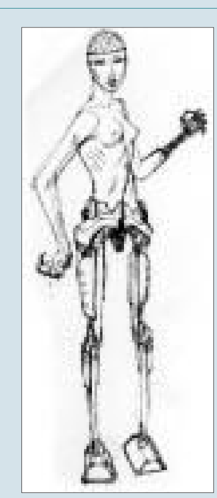


Foto: Dirk Kartscher. Cover-Model: Renata Kurek, 22 Jahre, Polin

Monstrositäten

In System Shock 2 begegnet der Spieler etwa 20 verschiedenen Monstern, deren Polygonmodelle auf den hier abgebildeten ersten Bleistiftskizzen basieren.





Für die Animationsphasen machten die Entwickler von der Motion-Capture-Technologie Gebrauch und die Künstliche Intelligenz der Wesen basiert auf dem selben System, das schon in The Dark Project – Der Meisterdieb zur Anwendung kam. Die Monster sind in der Lage, sich gegenseitig vor Gefahren zu warnen, sowie Licht von Dunkelheit zu unterscheiden und reagieren auf Geräusche.



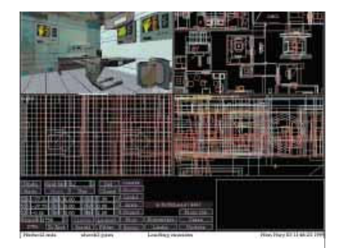
stisch in den Abgrund und zerschellen eventuell am Boden. Viele Objekte lassen sich auch auf ganz unterschiedliche Weise beeinflussen, je nachdem, welche Charakterklasse man gewählt hat: Irgendwann im Spiel sieht man sich z. B. mit einer tückischen Beobachtungskamera konfrontiert, die es zu deaktivieren gilt, wenn man nicht vorzeitig aus dem Leben scheiden will. Als Marine werden Sie die Kamera wohl mit Waffengewalt zerstören wollen – problematisch ist dabei die Wahl des richtigen Instruments; der laute Knall einer Schußwaffe könnte ungewollt in der Nähe weilende Monster auf den Plan rufen. Navys entscheiden sich für wesentlich subtilere Methoden: Sie werden versuchen, mit Hilfe ihrer Hackerfähigkeiten die Energieversorgung für die Kamera lahmzulegen und sich erst einmal auf die Suche nach dem Generator machen. Einem Mitglied der mehr im Verborgenen agierenden Black Ops bedient sich zur Lösung der Aufgabe seiner Psi-Kräfte.

Weit gediehen

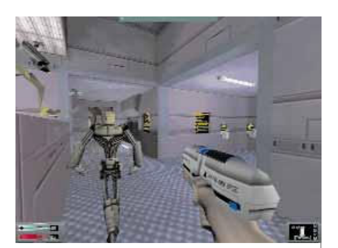
Gegen Ende April konnten wir uns vor Ort bei Looking Glass in Cambridge, Massachusetts ein Bild vom gegen-



Die Sicherheitsdroiden patrouillieren durch die Gänge des Raumschiffs. Ihnen ist mit panzersprengender Munition beizukommen.



Für den „Uneingeweihten" mag es reichlich verwirrend wirken, aber mit diesem Tool wurden die Levels für System Shock 2 erstellt.



Zur Vernichtung von feindlichen Droiden eignet sich die EMP Rifle, mit der man das elektronische Innenleben der Roboter lahmlegen kann.

Gut in Schuß

System Shock 2 verfügt über eine ausgeklügelte „Waffen-Simulation", die dem Spieler eine ungeheure Fülle an Variationsmöglichkeiten an die Hand gibt. Insgesamt wartet das Programm mit 14 verschiedenen Waffen-Grundmodellen auf; jede kann mit zwei bis vier unterschiedlichen Arten von Munition „ gefüttert" werden. Einstellungen wie Explosion bei Aufprall oder Zeitzünder sind ebenso möglich wie variable Feuerraten oder unterschiedlich große Magazine. Nicht jede Waffe oder jede Munition eignet sich dabei für jedes Ziel: Roboter sind beispielsweise relativ immun gegen normale Munition, können aber mit panzersprengenden Geschossen oder EMP-Salven sehr schnell zu Fall gebracht werden.

EMP Rifle
Stört elektrische Signale und Radiowellen durch magnetische Impulse. Eine höchst effektive Waffe gegen Droiden, Cyborgs und Roboter. Gegen organische Ziele hingegen vollkommen wirkungslos.

Laser Rapier Mark IV
Fortentwicklung der Laser, die TriOptimum vor der Zitadellen-Krise einsetzte – die Waffe verbraucht nun weniger Energie und nutzt diese effektiver. Sehr teuer in der Herstellung und nur für den Nahbereich geeignet.

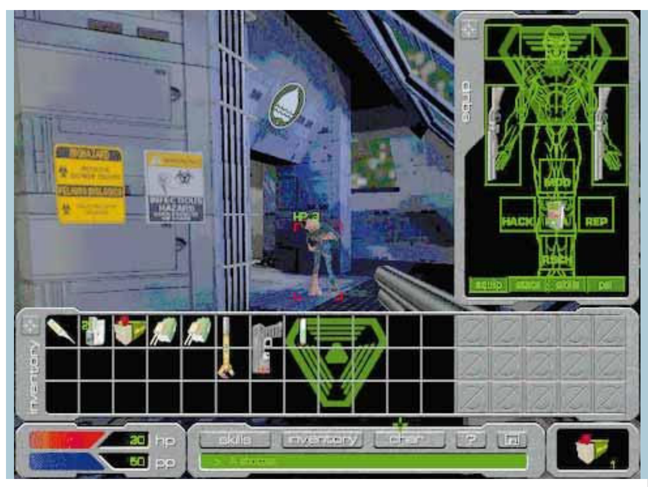
Pistole
Talon M2A3 .45 Kaliber, Standardwaffe von Angehörigen des UNN-Militärs. Kompatibel mit Stahlmantel-Munition, panzersprengender Munition mit Uran-Spitze oder Kugeln mit Napalm-Füllung.

Psi Amp
Mit dieser Waffe können psibefähigte Personen ihre einschlägigen Kräfte verstärken und die Psi-Kräfte besser kanalisieren – ein Produkt aus der Entwicklungsabteilung von TriOptimums Militär.

Stasis Field Generator
Ursprünglich entwickelt, um Patienten ohne Narkose ruhigzustellen, wird der Generator vom Militär dazu eingesetzt, um Ziele für einen variablen Zeitraum einzufrieren. Mit zunehmender Distanz vom Objekt, nimmt die Wirkung des Generators kontinuierlich ab.

wärtigen Stand der Entwicklungen machen. Chefdesigner Ken Levine nahm sich persönlich die Zeit, die verschiedensten Aspekte seines Spiels sehr ausführlich zu demonstrieren. System Shock 2 konnte dabei zum einen durch die sehr dichte, etwas an Half-Life erinnernde Atmosphäre beeindrucken, zum anderen durch die vielfältigen Handlungsmöglichkeiten, die dem Spieler offenstehen. Die starke Betonung des Rollenspiel-Elements im Gameplay hat dem Konzept von System Shock 2 augenscheinlich gut getan. Laut Ken Levine sind die Arbeiten an System Shock 2 weitgehend abgeschlossen – was dem Entwicklerteam gegenwärtig noch zu tun bleibt, ist das Feintuning und das Ausbalancieren des Gameplays.

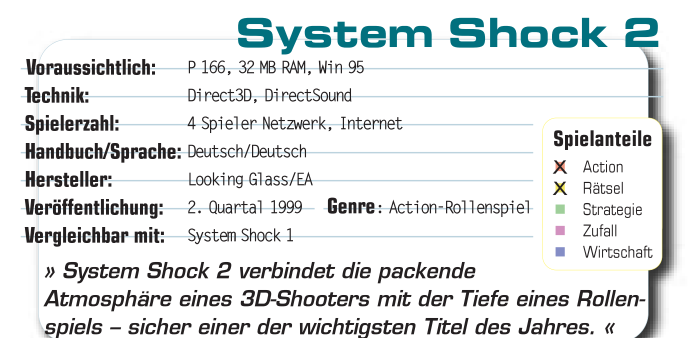
Herbert Aichinger



System Shock 2 weist ausgeprägte Rollenspiel-Elemente auf und bietet selbstverständlich auch einen Screen mit der sattsam bekannten „Kleiderpuppe", an der man seinen Charakter mit Items und Ausrüstungsgegenständen aus dem Inventar ausstattet.



Beim Knacken von Sicherheitsvorrichtungen kommen einem Hacker-Fähigkeiten besonders zugute. Bei derartigen Keypads gilt es in der Regel, eine zusammengehörige Reihe von Knotenpunkten zu finden, um den Durchgang freizugeben.



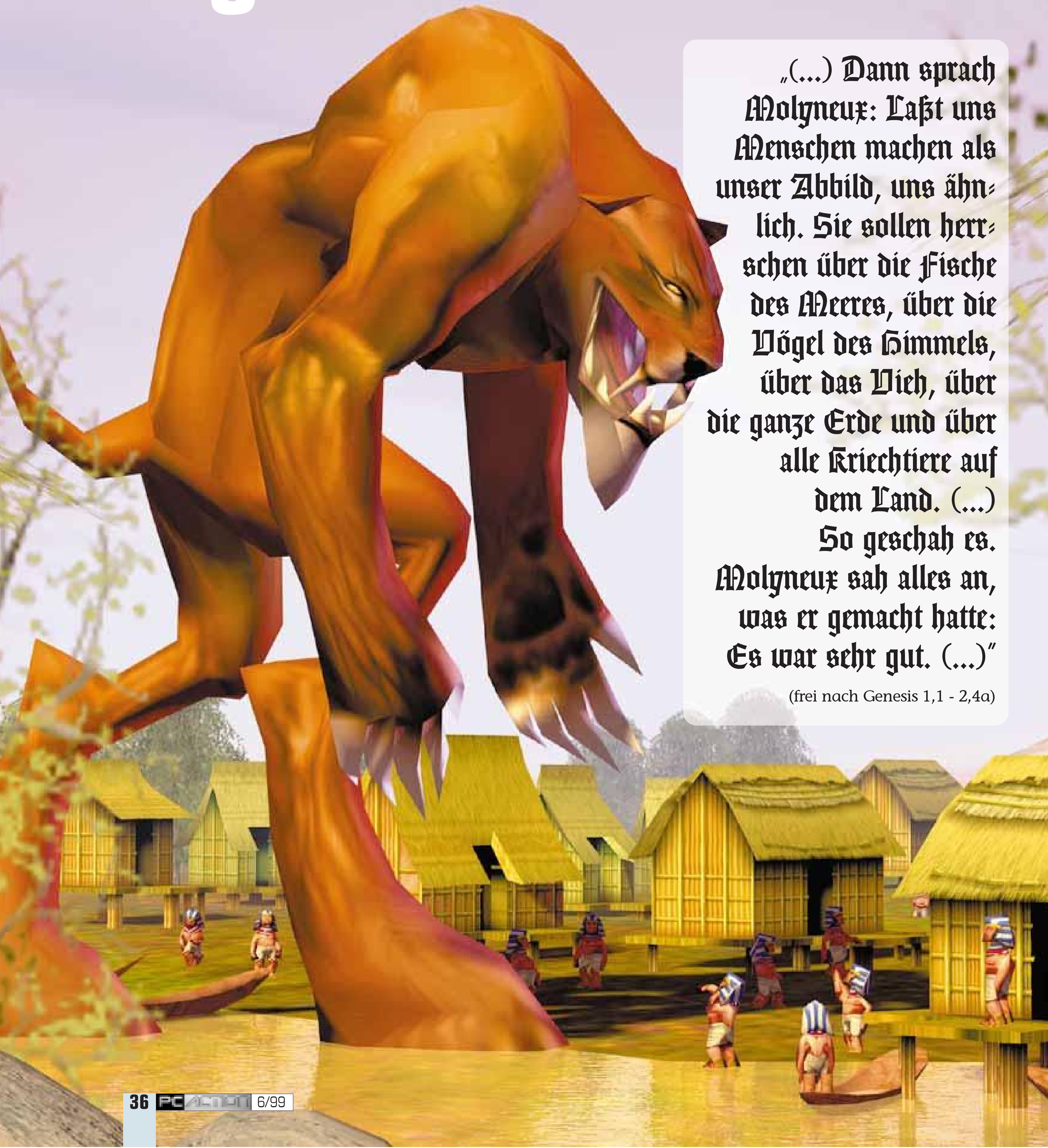
System Shock 2

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB RAM, Win 95
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	4 Spieler Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Looking Glass/EA
Veröffentlichung:	2. Quartal 1999 **Genre:** Action-Rollenspiel
Vergleichbar mit:	System Shock 1

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» System Shock 2 verbindet die packende Atmosphäre eines 3D-Shooters mit der Tiefe eines Rollenspiels – sicher einer der wichtigsten Titel des Jahres. «

Die Schöpfungs-geschichte



„(...) Dann sprach Molyneux: Laßt uns Menschen machen als unser Abbild, uns ähnlich. Sie sollen herrschen über die Fische des Meeres, über die Vögel des Himmels, über das Vieh, über die ganze Erde und über alle Kriechtiere auf dem Land. (...) So geschah es. Molyneux sah alles an, was er gemacht hatte: Es war sehr gut. (...)"

(frei nach Genesis 1,1 - 2,4a)

Als Peter Molyneux (Populous, Magic Carpet, Dungeon Keeper) und sein 20köpfiges Team mit der Entwicklung von Black & White begonnen haben, muß es im englischen Guildford ähnlich zugegangen sein wie einst bei der Schöpfung der Welt. Am Anfang war das Wort, und zwar das des Designers. Rund ein Jahr später präsentierte der bescheidene und sympathische Mann exklusiv für die PC Action die erste spielbare Version. Was wir zu sehen bekamen, war beeindruckend. Black & White ist eine Mischung aus Echtzeitstrategie, Haustiersimulator und Traumweltfabrik, gepaart mit einer bislang im Genre unerreichten Grafikqualität. Im Mittelpunkt steht der Umgang mit einem Titanen. Diese riesige Kreatur ist der „fleischgewordene" Vertreter des Spielers.

Fakten

- Intuitive Maussteuerung (nur zwei Icons am Monitor)
- Ereignis-, nicht missionsbasiert
- Neun Völker
- Maus-Gestenerkennung
- Integrierter Psychotest
- Morphing (Landschaft und Kreaturen)
- Situationsabhängige Musik
- 27 Arten von Titanen
- Rund 100 Zaubersprüche
- Auflösungen bis 1.600x1.200 Pixel



Völkerwanderung

Auf der Welt namens Eden leben neun Völker. Die Menschen gehen – einer eigenen Künstlichen Intelligenz folgend – ihrem Alltag nach. Sie arbeiten, schlafen, spielen, essen und vermehren sich. Alles ist im Gleichgewicht. So lange, bis der Spieler als Zauberer die Szenerie betritt. Sein Ziel ist es, von allen Stämmen als Gott anerkannt zu werden. Die Steuerung erfolgt mit der Maus. Um sich fortzubewegen, krallen Sie Ihre digitale Hand in den Boden und ziehen sich wie bei einem Klimmzug voran (vgl. „Die Benutzeroberfläche"). Der Spieler hat keinen direkten Einfluß auf die Menschen, sondern muß sie mit wundersamen Kräften missionieren. Am Anfang glaubt nur ein Volk an den göttlichen Spieler. Der macht zunächst auf sich aufmerksam, indem er das Totem im Dorf mit seiner digitalen Hand bewegt. Die Bewohner pilgern daraufhin zu einer Zitadelle, um ihren Herrn zu preisen. Bei dieser „Kirche" befindet sich ein Monolith, den der Spieler aus dem Boden ziehen kann. Je weiter der Fels aus dem Erdreich ragt, desto frenetischer tanzen die Menschen. Damit erschaffen sie Lebenskraft für das übernatürliche Wesen. Je begeisterter die Gläubigen feiern, desto mehr Zaubersprüche generieren sie. Man darf die herzig animierten Winzlinge nur nicht überfordern, sonst sterben sie wie die Fliegen.

Vatergefühle

Die Sprüche setzt der Spieler auf vielerlei Art ein. Offensive Varianten wie der Gewitterzauber dienen dem Angriff auf andere Völker, defensive sorgen für mehr Zufriedenheit beim eigenen Stamm. Schöpfungszauber kreieren kleine Geschenke. „Wirf einer Gruppe einen Ball hin und sie spielen Fußball", sagt Peter Molyneux. Er spricht mit seinen digitalen Wesen wie ein Vater zu seinen Kindern und zeigt uns, daß die Bewohner Holz anschleppen, um Tore zu bauen. Nur ein kleiner Programmfehler hindert sie daran, die Bretter zusammenzunageln, was den Designer zu ei-



Noch haben die Bewohner in Black & White keine Gesichter. Peter Molyneux will aber die vielen Betatester verewigen.

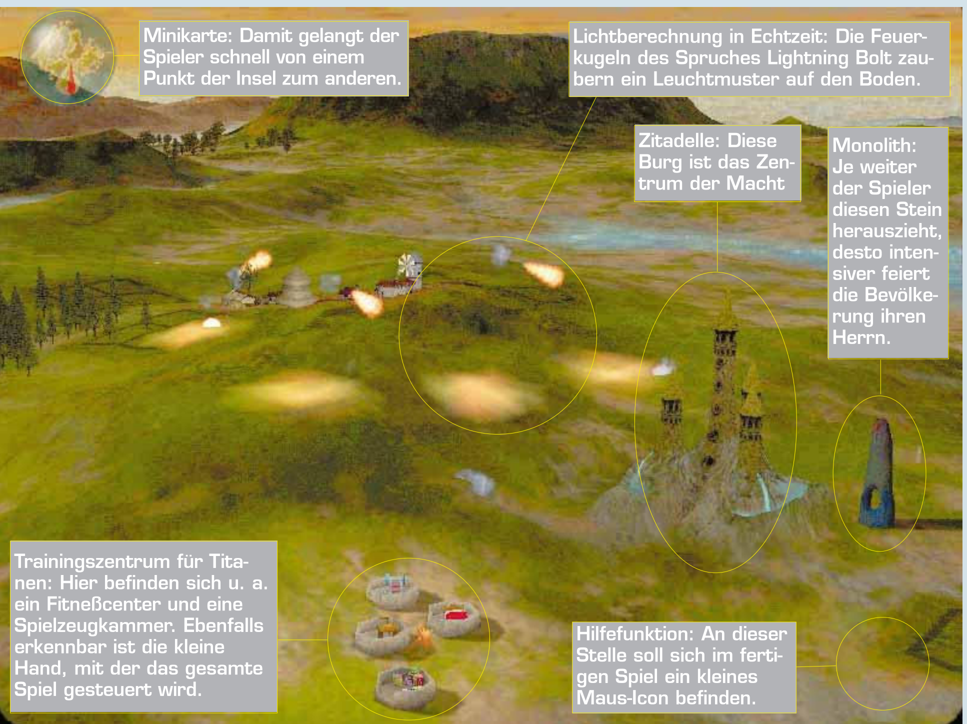
» Die umfangreiche Künstliche Intelligenz im Spiel wird komplett berechnet. Der Computer cheatet nie. «



Richard Evans, Programmierer



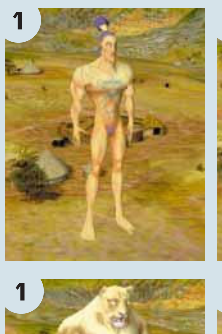
Die Benutzeroberfläche

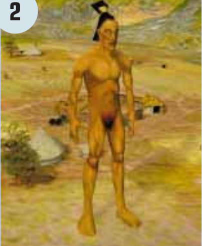


Einzigartige Kreaturen

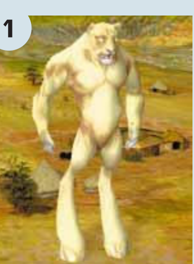
Je nachdem, wie der Spieler bei Black & White handelt, entwickeln sich seine Welt und seine Kreatur. Das ist eine moderne Art des Psychotests: Als gutartiger Zauberer leben Sie in einer hell strahlenden Landschaft. Bösartige Spieler herrschen über ein düsteres Szenario. Die Gesinnung spiegelt sich auch bei den Titanen optisch wider. Weil sich das Erscheinungsbild stufenlos ändert, soll laut Peter Molyneux jedes Monster einzigartig sein. Verständlicherweise können wir bei unserem Bildbeispiel nur jeweils drei Stufen eines menschlichen Titanen und eines Löwen zeigen.

1 = Gut, **2** = Neutral, **3** = Böse















Dieser aztekische Titan wurde während eines Kampfes verletzt. Es bleiben auf Lebzeiten Narben zurück.

nem nicht ganz ernst gemeinten Fluch verleitet: „Ihr kleinen Bastarde. Warum baut ihr jetzt kein Fußballfeld?" Es wirkt sich auf das Spiel aus, welche Völker an den Zauberer glauben. Indianer beeinflussen das Wetter und Ägypter setzen vorwiegend auf Baukunst. Um einen Spruch auszuwählen, klicken Sie auf eines der entsprechenden Symbole, die nach den Lobpreisungen ihrer Gläubigen nahe der Zitadelle entstehen. Anschließend kommt die sogenannte „Gesture Recognition" ins Spiel. Besagte Gestenerkennung läßt sich anhand des Spruches „Schutzkuppel" erklären. Der Spieler zieht mit der Maus einen Kreis um ein Dorf und hält die linke Maustauste gedrückt. Je exakter er die Bewegung ausführt, desto stärker wird der Zauber. Ihre Menschen werden Sie für diesen Schild noch mehr lieben, weil es sie u. a. vor den Kugelblitzen eines feindlichen Stammesfürsten bewahrt.



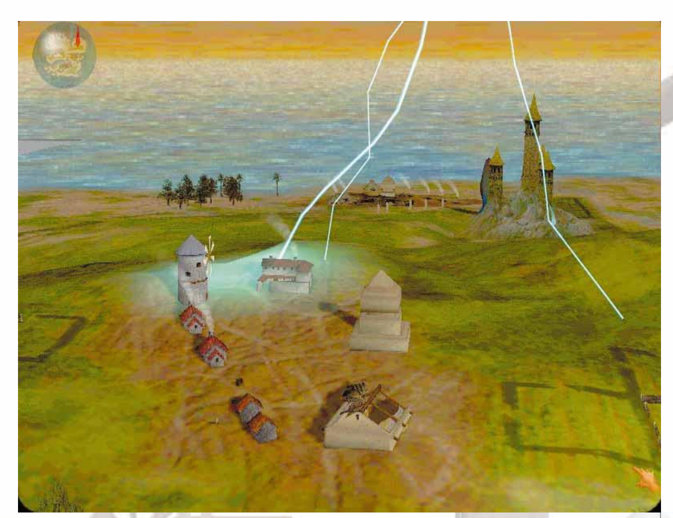
Black & White simuliert Wetter und Tageszeiten: Dieses Bild zeigt einen idyllischen Sonnenuntergang.

Engel und Teufel

Überzeugungsarbeit kann der Spieler nicht nur durch Zaubersprüche leisten. Möglicherweise bekehrt er ein fremdes Volk zum Glauben, indem er es z.B. vor einem Löwen rettet, der die Siedlung angreift. Noch nicht integriert war bei unserem Besuch die Online-Hilfe, dargestellt durch ein kleines Icon einer Computermaus. Ihre Tasten sollen später blinken, wenn der Spieler bestimmte Aktionen ausführen kann. Liegt die Hand Gottes über einem Menschen, könnte der Spieler zwei Stimmen hören, die das gute und das böse Gewissen repräsentieren. Teufelchen sagt beschwörend: „Los, vernichte ihn, vernichte ihn." Engelchen erhebt Einspruch: „Tu's nicht. Es ist böse, zu töten." Die Jungs von Lionhead wollen darüber hinaus großen Wert auf den situationsabhängigen Sound legen. Jeder Stamm bekommt seine eigene Musik zugeordnet. Beispiel: Bei den Kelten ertönt irische Folklore. Ziehen die Völker in den Krieg, schmettert Marschmusik aus den Boxen.

Urkomisch animiert

Richtig spannend wird es, wenn der Titan ins Spiel kommt. Er dient einerseits als Waffe gegen Monster anderer Zauberer oder dessen Gläubige oder als Leibwächter für den eigenen Stamm. Der PC-Besitzer schnappt sich irgendein Lebewesen und trainiert es – sei es Frau, Mann, Löwe, Tiger, Wolf, Kuh, Affe, Elefant oder Tiger. Das „adoptierte Kind" wächst im Laufe der Zeit wegen der mächtigen Ausstrahlung der Zitadelle, bis es so groß ist wie King Kong. Anfangs besitzt das Wesen so viel Intelligenz wie eine Tube Zahnpasta. Aber es lernt von seinem Meister.



Wer Indianer als Gläubige hat, beherrscht Wetterzauber. Hier entlädt sich ein Gewitter über einem feindlichen Dorf.



Beim Baumzauber, der den Bewohnern Holz beschert, entsteht diese Erscheinung.

Abenteuerurlaub

„Wir holen für unsere Produktester arbeiten ehrenamtlich Betatester aus aller Welt ins Haus. Die Vorlieben von Spielern sind in jedem Land etwas anders und wir wollen Titel entwickeln, die international Anklang finden“, umschreibt Pressesprecherin Cathy Campos die Philosophie der Lionhead Studios. PC-Action-Leser haben die Möglichkeit, sich in Guildford zu bewerben. Wer Interesse hat, schickt eine eMail in englischer Sprache an Andrew Robson, den Chef der Testabteilung (arobson@lionhead.co.uk). Allerdings: Betatester arbeiten ehrenamtlich und müssen Reisekosten, Kost und Logis selber zahlen. Der rund zweiwöchige Aufenthalt ist also kein bezahlter Job, sondern eher ein Abenteuerurlaub der etwas anderen Art. Die Plätze sind natürlich rar: Wer möchte nicht mit einer Branchengröße wie Peter Molyneux zusammenarbeiten? Deshalb ist momentan mit einer Wartezeit von rund acht Monaten zu rechnen. Geschafft hat es Sven Raach (19) aus Dürnau bei Stuttgart. Er war vom freundschaftlichen Klima in der Firma restlos begeistert und weist darauf hin, daß einem die Jungs bei Lionhead auch mal ein paar Kniffe in Sachen Programmierung oder Grafikdesign verraten.



Hat gut lachen: Sven Raach war am Betatest von Black & White beteiligt.





Titanen lernen wie Kinder, z. B. durch Lob und Tadel. Wenn die Kreatur etwas gut gemacht hat, wird sie gekrault (links). Wenn der Spieler etwas unterbinden will, gibt’s Hiebe (rechts).

Dieser schlägt seinen Schützling, wenn er Gläubige verspeist, oder streichelt ihn, wenn er dasselbe mit dem Fußvolk eines Konkurrenzmagiers tut. Der Spieler kann dem Wesen auch einen Zauberspruch vorführen. Lassen Sie ihren Schützling zugucken, wenn Sie verletzte Menschen heilen, gönnen Sie ihm anschließend ein paar Krauleinheiten und Sie haben vielleicht einen Arzt mit der Konfektionsgröße XXXL. Obwohl der Titan den Spieler als Herrchen betrachtet, hat er einen eigenen Willen und normale Bedürfnisse. Er muß essen, mal für kleine Monster gehen, er schwitzt, friert und wird krank. Das alles zeigt Black & White mit Hilfe von herzallerliebsten Animationen. Haben Sie schon mal gesehen, mit welch angestrengter Miene ein Riesenaffe sein großes Geschäft erledigt oder sich eine Kuh übergibt? Es sieht urkomisch aus. Je nachdem, wieviel ein Titan frißt und Krafttraining macht, sieht er klein, groß, dürr, schlank, dick, muskulös oder drahtig aus. Dies geschieht durch ein eindrucksvolles Morphingsystem (vgl. „Einzigartige Kreaturen”). Black & White soll nicht missionsbasiert sein, also ein offenes Ende haben. Die Hintergrundgeschichte entfaltet sich Stück für Stück anhand von Ereignissen: Zu einem bestimmten Zeitpunkt muß der Spieler sich eine Kreatur aussuchen, später mit Naturkatastrophen klarkommen. Wieder später trifft er auf einen rivalisierenden Magier. Dieser entführt vielleicht den Titanen des Spielers usw.

Einer der Defensivzauber läßt eine Energiekuppel entstehen. Auf diesem Bild bieten wir einem griechischen Dorf Schutz.

Sprachlos

Verglichen mit heutigen Standards wirkt die Grafik mit ihren saftig grünen Tälern, schroffen Klippen, schmelzenden Eisbergen, glitzernden Seen, idyllischen Dörfern, transparenten Nebelfeldern, schillernden Regenbogen und sich im Wind wiegenden Bäumen beeindruckend lebendig. Chef-Programmier Jean-Claude Cottier hat eine stufenlos zoom- und drehbare 3D-Engine geschaffen, die schnell ist und trotzdem viele, viele Details darstellen kann. Wer eine Demonstration in Echtzeit gesehen hat (vgl. Video auf der Cover-CD), dem verschlägt es die Sprache. Peter Molyneux startete für uns eine Kamerafahrt vom All aus und begann zu zoomen. Wir sahen anfangs die gesamte Weltkugel, erkannten dann

» Jedes Volk bekommt eine charakteristische Musikuntermalung, die außerdem situationsabhängig variiert. «



Russel Shaw, Musiker

einen Kontinent, eine Stadt, ein einzelnes Haus, das zugehörige Erntelager. Darin stand ein Faß. In dem Faß lag ein Apfel. Und aus der Frucht äugte ein zappelnder Wurm hervor. Der PCA-Redakteur konnte nur noch ein Wort formulieren: „Unglaublich”.

Harald Fränkel

Black & White

Voraussichtlich: mind. P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik: Direct3D, DirectSound (3D), Q-Sound
Spielerzahl: Netzwerk, Internet, Modem
Handbuch/Sprache: n.n.b.
Hersteller: Lionhead Studios
Veröffentlichung: Frühestens Dez. ´99 **Genre:** Echtzeitstrategie
Vergleichbar mit: Populous, Dungeon Keeper, Creatures 2

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Die Grafik ist atemberaubend, die Ideen sind genial – ob’s der zu erwartende Meilenstein wird, hängt vom Gameplay und vom Erscheinungstermin ab. «

Gott Vater

Peter Molyneux gilt als Vater der God Games („Gottspiele"). Trotz seines Status ist er auf dem Teppich geblieben: Wo findet man in der Branche noch einen Chef, der mit den Angestellten in einem Großraumbüro sitzt und zum Rauchen vor die Tür geht? PC Action führte ein Exklusivinterview mit dem sympathischen Kultdesigner.

PC Action Wie kam es dazu, daß Du Black & White einzig mit einer Maussteuerung versehen wolltest?

Peter Molyneux: Bei allen Spielen, die ich bisher gemacht habe, sind mir schreckliche Fehler unterlaufen. Dungeon Keeper war ein Desaster. Ich müßte erschossen werden, weil ich das Spiel so ruiniert habe. Das Interface war so kompliziert, es gab so viele Icons zum Anklicken und der Spieler mußte zu viel lernen. Okay, habe ich mir gedacht, ich will es diesmal anders machen. Und ich beschloß, daß es diesmal kein Interface im eigentlichen Sinn geben wird. Keine Icons. Keine Tastaturbefehle. [...]

PC Action Was den Mehrspielermodus betrifft, sind die abenteuerlichsten Gerüchte zu hören ...

Peter Molyneux: Es wird drei Varianten geben. Zwei davon auf der Spiele-CD, eine später. Das erste ist Black & White Gathering. Der Spieler kann seinen Titanen aus dem Einzelspiel herausnehmen, damit ins Internet gehen, Kreaturen anderer Menschen treffen, mit ihnen kämpfen, voneinander lernen und per Chat miteinander sprechen. Wenn er etwas per Tastatur eingibt, wird der Titan die Lippen synchron bewegen. [...] Die zweite Variante ist Black & White Worlds. Der Spieler lebt wie beim Einzel-

Peter Molyneux in Denkerpose: Seine Ideen sollen Black & White zu einem Computerspiel für die Massen machen.

spielermodus auf einer Welt mit acht Konkurrenten, die alle Völker für sich gewinnen wollen. Hier wird es gewaltige Schlachten mit mächtigen Zaubersprüchen geben. Oder eine Zusammenarbeit, wenn die Spieler gemeinsam eine Traumwelt schaffen wollen. Die letzte Variante ist enorm ambitioniert und heißt Black & White Universe.

Auf der Cover-CD
Videoreportage
Vorschau zu Black & White

Der Spieler nimmt seine im Einzelspiel aufgebaute, einzigartige Welt und diese wird gewissermaßen an eine bestehende, immer weiter wachsende Karte angebaut.

PC ACTION Ist der integrierte Psychotest nur netter Schnickschnack oder wirkt er sich direkt auf das Spiel aus?

Peter Molyneux: Der Psychotest ist sogar sehr wichtig. [...] Er erlaubt es der Künstlichen Intelligenz, Gegner zu generieren, die dem Verhalten und der Spielstärke des Spielers angepaßt sind. Der Computer analysiert die Spielweise des PC-Besitzers und erstellt ein Profil. Darauf basieren die Gegner im Einzelspielermodus. Ich als Designer muß also nicht selbst KI-Konkurrenten einbauen. Wenn Du so willst, bin ich also richtiggehend faul [lächelt verschmitzt]. Der Psychotest hat ferner wunderbare Auswirkungen auf den Mehrspielermodus. Wenn der Spieler online geht, loggt er mit seinem Persönlichkeitsprofil ins Netz ein. Die KI plaziert ihn in solchen Gegenden, die er interessant finden wird und in der sich etwa gleich starke Spieler befinden. Unser System kann sogar feststellen, wie schnell jemand mit seiner Maus umgehen kann. [...]



PC ACTION Wenn Dir jemand unterstellen würde, daß Black & White nur eine neue Mischung aus Populous und Dungeon Keeper ist, was würdest Du antworten?

Peter Molyneux: [lacht] Ich würde sagen, daß Black & White ein Ergebnis aller Fehler ist, die ich bei vorangegangenen Spielen gemacht habe. Ich korrigiere damit diese Fehler. Denn ich habe bislang bei allen Spielen, mit Ausnahme von Populous vielleicht, schreckliche Designschnitzer begangen.

PC ACTION Du gehst sehr hart mit Dir ins Gericht...

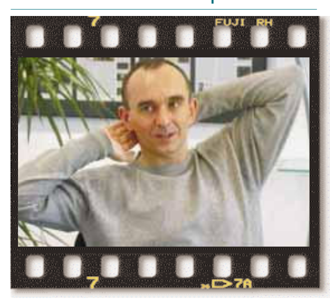
Peter Molyneux: Ja. Ich bin sehr hart zu mir selbst. Das muß ich als Designer sein.

PC ACTION Wird es im fertigen Spiel Zwischensequenzen geben?

Peter Molyneux: Ja. Alle Zwischensequenzen sind mit der Spiel-Engine gemacht. Sie sind individuell auf den jeweiligen Spieler zugeschnitten, einzigartig, der eigenen Kreatur entsprechend. Denn sie werden jeweils speziell berechnet.

PC ACTION Wenn man so lange und erfolgreich wie Du als Designer in der Spielebranche arbeiten will, muß man dann im tiefsten Inneren ein Kind geblieben sein?

» Es ist doch eine Schande, daß nicht mehr Leute Computerspielen. «



Peter Molyneux: Ja, definitiv. Du mußt das Kind im Manne haben. Die Idee zu Black & White beruht zum Teil auf einem Kindheitserlebnis. Ich sah zum ersten Mal einen Ameisenhaufen. Ich zerstörte ihn, um zu sehen, was geschieht. Ich nahm eine Lupe, um die Ameisen zu verbrennen. [...]

PC ACTION Was hat Dich außer Deinem Kindheitserlebnis mit den Ameisen zu Black & White inspiriert? Ein anderes Spiel? Ein Buch?

Peter Molyneux: Es gab einen Film, der dazu beigetragen hat. Eine Episode von Outer Limits: The Saintking. Man kann nicht die ganze Geschichte erzählen, das wäre zu kompliziert. Es geht in dieser Episode um ein Experiment mit insektenartigen Wesen, die plötzlich Intelligenz zeigen und einem Wissenschaftler wie eine kleine Armee folgen.

PC ACTION Man munkelt, Du magst es nicht, Fortsetzungen von Spielen zu machen. Stimmt das? Warum?

Peter Molyneux: [lacht] Ich mag keine Sequels. Vielleicht wird es von Black & White einen Nachfolger geben, das weiß ich noch nicht. Aber man verschwendet bei Fortsetzungen so viel kreative Kraft, nur um den ursprünglichen Titel in Details zu verbessern. [...]

» Ich bin sehr hart zu mir selbst. Das muß ich als Designer sein «



PC ACTION Willst Du mit Black & White ein Spiel für die Massen machen?

Peter Molyneux: Es ist doch eine Schande, daß nicht mehr Leute Computerspielen. Ein Grund dafür ist, daß wir, die Macher, Spiele zu kompliziert designen. Es muß möglich sein, daß sich jemand, der sich noch nie mit einem Computerspiel beschäftigt hat, sofort zurecht findet.

PC ACTION Dein nächstes Projekt soll Dojo heißen. Verrätst Du darüber schon mehr?

Peter Molyneux: [grinst] Dojo ist ein Arbeitstitel. Es ist alles in meinem Kopf, niemand weiß etwas darüber. Okay, vielleicht zwei, drei Vertraute. Nur so viel: Es wird ein erstaunliches Spiel ...

» Für Dungeon Keeper müßte ich erschossen werden. Die Benutzerführung war viel zu kompliziert. «



Durchhalteparole

In einem Zeitraum von drei Jahren kann ja so viel passieren. Jugendliche reifen zu Erwachsenen, Autos zerfallen zu Schrotthaufen und sogar die Freundin mag langweilig werden. Viel wichtiger aber die Frage, ob es den Westwood Studios nach so langer Zeit gelingen kann, den Thron im Echtzeitstrategie-Genre zurückzugewinnen?

Mit reichlich Entwicklungszeit im Rücken wird C&C 3: Operation Tiberian Sun in diesem Sommer endlich auf die dürstende Fangemeinde losgelassen. Nach mehrfachen Terminverschiebungen soll der Nachfolger des Echtzeitstrategie-Klassikers jetzt mit fast einem Jahr Verspätung erscheinen. Die Designer geben sich noch zuversichtlich, daß es zu keinen weiteren Verzögerungen mehr kommt. Laut PR Manager Aron Cohen befindet sich das Team bereits bei „Feinschliff und Politur". Was das genau bedeutet, will vor der E3 in Los Angeles aber kein Offizieller erläutern. Ob damit noch das Ausbalancieren so spielwichtiger Elemente wie Levels und Einheiten gemeint ist oder es sich schon um die Behebung von letzten Programmfehlern, das Bugfixing, handelt, darüber schweigt sich Westwood aus. Sicher sind nur zwei Dinge: Erstens werden wir während unseres Messebesuchs den Verantwortlichen auf den Zahn fühlen. Zweitens entscheiden über einen genauen Veröffentlichungstermin in den meisten Fällen ohnehin Geschäftsführung und Marketingabteilung der großen Spiele-Hersteller. Nach unserem großen C&C-Report (PCA 02/99) haben wir nahezu in jeder Ausgabe über den aktuellen Entwicklungsstand berichtet. Je näher jetzt die angepeilte Veröffentlichung rückt, desto mehr Details werden aber bekannt. Anhand drei neuer Screenshots haben wir die wichtigsten Neuigkeiten zusammengefaßt.

Was gibt's Neues?

Besitzer eines DVD-Laufwerkes dürfen sich auf eine spezielle Tiberian-Sun-Ausgabe freuen, die aber nicht zeitgleich mit der CD-Version erscheinen wird. Mit



Die wiedererstarkte Bruderschaft von NOD hat in sich tief unter der Erde eine neue Heimat geschaffen.

ALTE GEBÄUDE-TECHNOLOGIE
In einigen Mission fügt Westwood als „Reminiszenz" an die Vorgängerspiele einige der dortigen Gebäude-Grafiken ein.

METEORITEN-EINSCHLAG
Die zufällig auftretende Naturkatastrophe richtet nicht nur beim Einschlag große Zerstörungen an, sondern trägt auch noch Tiberium-Sporen in sich. Auf der einen Seite können so ganze Landstriche verseucht werden, andererseits ergeben sich damit neue Ressourcenquellen.

CYBORG-INFANTERIE
Die Standard-Einheit der Bruderschaft ist ein Ergebnis der biomechanischen Experimente unter dem Einsatz von Tiberium-Mutationen.

CYBORG-KOMMANDO
Mit Flammenwerfer und Vulcan-Kanone im Gepack ist die Cyborg-Spezial-Einheit auch für gepanzerte Fahrzeuge eine Gefahr.

ZIVILISTEN
In Tiberian Sun werden Sie in den Missionen auch auf große zivile Ansiedlungen treffen. Dort können sich Ressourcen oder neue Technologien verbergen.

TEUFELSZUNGE
Der teuflische Flammenwerfer dieses Panzers brutzelt alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt. Noch gefährlicher wird die Teufelszunge durch die Fähigkeit, sich wie der Tunnelpanzer durch die Erde zu graben.

JUMP-JET-INFANTERIE
Mit einem Düsenrucksack ausgestattet, kann die Infanterie-Einheit sprungartig Entfernungen schnell zurücklegen. Gerade die Höhenunterschiede, die sonst umgangen werden müßten, sind so leicht zu erklimmen.

SAMMLER
Die Tiberium-Sammler sind Ihre Ressourcen-Schürfer. Obwohl sie mit einer guten Computerintelligenz ausgestattet sein werden, müssen Sie diese dennoch wie Ihren Augapfel hüten.

AMPHIBISCHER TRUPPENTRANSPORTER
Der dreiachsige Transporter kann fünf Infanterie-Einheiten auch über Wasserflächen schnell zum Einsatzort bringen.

WOLVERINE UND TITAN
Die beiden Mech-Einheiten sind eine Neuentwicklung der GDI. Während die kleinere Wolverine schnell und wendig ist, besitzt der Titan mächtige 120mm-Kanonen und kann aufgrund seiner Größe auch über Mauern hinweg feuern.

TIBERIUM-RAFFINERIE MIT SILO
Die Lieferadresse der Sammlerfahrzeuge veredelt das abgebaute Tiberium zu Credits, die Sie für jedes Bauvorhaben benötigen. Rechts daneben sehen Sie ein Lager-Silo.

TARNKAPPEN-PANZER
Nicht nur der Tunnelpanzer der NOD kann für unliebsame Überraschungen sorgen, auch der mit einem Tarnkappen-Generator ausgestattete „Mantel des Schweigens" schlägt ohne Vorankündigung zu.

OBELISK DES LICHTS
Die mächtige Verteidigungsanlage feuert einen hochgebündelten Laserstrahl auf alle Angreifer, benötigt dafür aber Unmengen von Kraftwerksenergie.

TICK-PANZER
Die Weiterentwicklung des mittleren Kampfpanzers kann sich bis zum Geschützturm im Erdboden vergraben und wird so zu einer Art befestigten Stellung. Er ist damit schwieriger zu treffen.

LASERZAUN
Anstelle der Betonmauern der GDI hat die Bruderschaft von NOD Laserzäune entwickelt, um die Basis vor ungebetenen Besuchern zu sichern.

HAND VON NOD
Hier konstruiert und trainiert die Bruderschaft ihre bionischen Cyborg-Infanteristen.

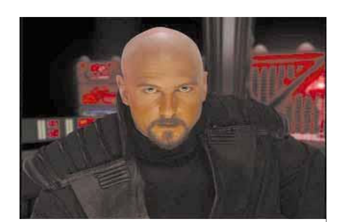
BAUHOF
Das Herz jeder Basis produziert die wichtigsten Grundlagen, wie weitere Gebäude und Verteidigungseinrichtungen.

MPEG2-Bildqualität ausgestattet, soll sie auch zusätzliche „Making-Off"-Videoaufnahmen beinhalten. Freunde des C&C-eigenen Industrial-Sounds können sich auf 20 verschiedene Musikstücke freuen, die wieder von Frank Klepacki komponiert wurden. Erinnern Sie sich noch an die angenehme Computerstimme EVA? Auch sie hat natürlich hat in C&C3 wieder ihren Auftritt. EVA kommentiert die Ereignisse auf den Landkarten aber diesmal weitaus detaillierter. Bei einem feindlichen Angriff auf die eigene Basis werden sogar die betroffenen Gebäude genannt. Als NOD-Spieler dürfen Sie sich mit CABAL, dem Gegenstück zu EVA, anfreunden, der hin und wieder auch hämische Worte über fehlgeschlagene Aktionen für Sie übrig haben wird. Über eine lange Zeit geheimnisumwitterte Kampf-Einheit herrscht jetzt endlich Klarheit. Beim Mammut MKII handelt sich nicht wie ursprünglich angenommen um die Weiterentwicklung des schweren Kampfpanzers, sondern um den größten Battle-Mech der GDI. Das vierbeinige Ungetüm kann eine feindliche Basis nahezu im Alleingang dem Erdboden gleichmachen.

Gefährliche Umwelt

Dafür bekommen die Spieler aber jetzt Schutz gegen die Gefahr aus dem Untergrund. Ähnlich wie in Dune 2 können die Gebäude der Basis jetzt durch Betonfundamente verstärkt werden. Dies ist gerade gegen das plötzliche Eindringen feindlicher Tunnelpanzer äußerst nützlich. Mit Spannung darf auf die spielerischen Auswirkungen der Höhenniveaus gewartet werden, die Westwood in die Landkarten eingearbeitet hat. Obwohl es sich bei der Landschafts-Darstellung um keine echte 3D-Grafik handelt, haben die Entwickler durch Z-Buffering (Zwischenspeicher für eine Tiefen-Koordinate Z) 13 Höhenstufen verwirklichen können. Die Level-Designer machen davon auch reichlich Gebrauch und binden diese Option fest in den Spielablauf ein. Sie können Tunnel graben, strategisch vorteilhafte Stellungen auf Hügeln beziehen oder sich hinter Felswänden verstecken. Aus Performance-Gründen werden die Bewegungen der Einheiten aber nun doch keine Spuren auf dem Terrain hinterlassen. In den ersten Screenshots zu C&C 3 waren noch Reifen- und Kettenspuren zu erkennen. Einen äußerst nachhaltigen Eindruck im Spielverlauf hinterlassen zwei eingebaute Naturerscheinungen. Neben den Ionenstürmen sind es die Meteoriteneinschläge, die nach dem Zufallsprinzip dem Spieler das Leben schwer machen. Sie besitzen schon beim Einschlag gewaltige Zerstörungskraft, tragen aber zudem noch tödliche Fracht . Die mitgebrachten Tiberium-Sporen beginnen in den Kratern zu wachsen und ohne Sammler-Räumkommando können sogar Gebäude überwuchert werden.

Christian Müller



Kane ist zurück. Der charismatische Anführer konnte die Bruderschaft wieder vereinen.

C&C 3: Operation Tiberian Sun

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, DirectSound, CD-Audio
Spielerzahl:	8 Spieler Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Westwood/Electronic Arts
Veröffentlichung:	Sommer 1999 **Genre:** Echtzeitstrategie
Vergleichbar mit:	Alarmstufe Rot, Total Annihilation

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- X Zufall
- Wirtschaft

» C&C 3 wird viele Verbesserungen in die Serie einbringen, aber mit Dark Reign 2 und TA: Kingdoms stehen zwei harte Konkurrenten in den Startlöchern. «

ORCA-JÄGER
Der hubschrauberartige Jäger ist mit fünf Raketen ausgestattet. Auf dem Landeplatz kann er Sprengkörper nachladen. Alle Lufteinheiten sind bei Ionenstürmen besonders gefährdet.

TUNNEL-PANZER
Das Gegenstück zum Truppentransporter der GDI kann sich im Erdreich vorangraben und ist vor allem für eine nicht entsprechend gesicherte Basis sehr gefährlich. Stellen Sie sich nur vor, neben dem Bauhof graben sich zwei Tunnelpanzer mit zehn Kamikaze-Infanteristen aus.

SCHWEBEPANZER
Das hovergetriebene Fahrzeug feuert ganze Salven von zielsuchenden Raketen und ist insbesondere für den Einsatz auf Flüssen und Seen geschaffen, kann aber auch schnell unwegsames Gelände überqueren. Die Steuerungselektronik fällt bei Ionenstürmen aber komplett aus.

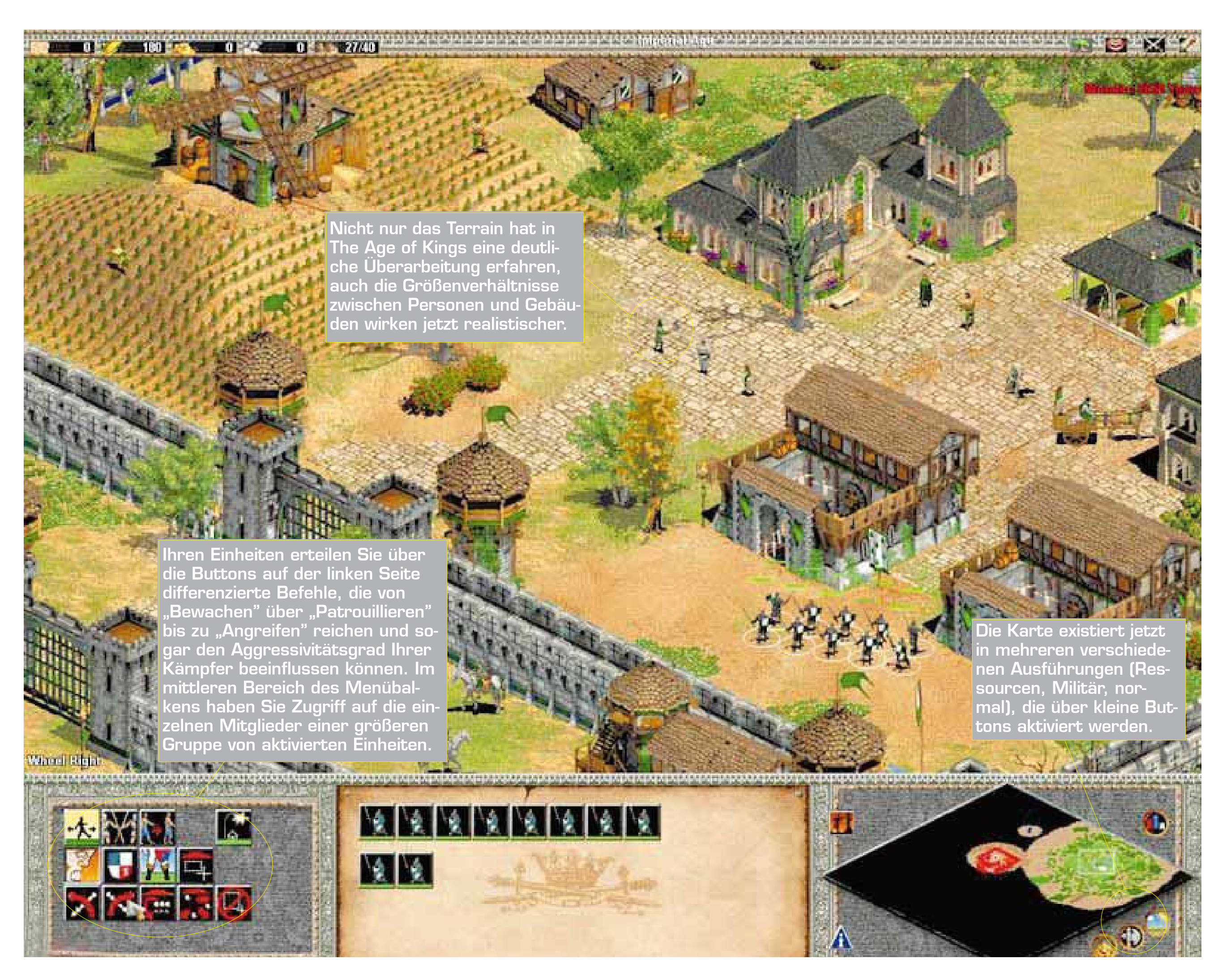
RAKETENSTELLUNG
Die geländesichernde Stellung aktiviert sich bei herannahenden Feinden automatisch und kann sowohl Luft- als auch Bodenziele bekämpfen.

ANGRIFFS-MOTORRAD
Das schnelle und vor allem günstig zu produzierende Angriffs-Motorrad ist von der Bruderschaft jetzt auch mit Raketen ausgestattet worden.

BRÜCKENKOPF UND LICHTMAST
Mit Hilfe des Brückenkopfes sind Ingenieur-Einheiten in der Lage, zerstörte Übergänge wieder aufzubauen. Der Lichtmast daneben soll dem Gegner die Möglichkeit nehmen, im Schutze der Dunkelheit zu agieren.

ORCA-BOMBER
Der dicke „Brummer" wirft seine Bombenfracht in drei Anflügen mit jeweils fünf Geschossen ab.

Der Königsweg



Nicht nur das Terrain hat in The Age of Kings eine deutliche Überarbeitung erfahren, auch die Größenverhältnisse zwischen Personen und Gebäuden wirken jetzt realistischer.

Ihren Einheiten erteilen Sie über die Buttons auf der linken Seite differenzierte Befehle, die von „Bewachen" über „Patrouillieren" bis zu „Angreifen" reichen und sogar den Aggressivitätsgrad Ihrer Kämpfer beeinflussen können. Im mittleren Bereich des Menübalkens haben Sie Zugriff auf die einzelnen Mitglieder einer größeren Gruppe von aktivierten Einheiten.

Die Karte existiert jetzt in mehreren verschiedenen Ausführungen (Ressourcen, Militär, normal), die über kleine Buttons aktiviert werden.

Mit einiger Verspätung wird im Herbst dieses Jahres eines der meisterwarteten Echtzeitstrategiespiele überhaupt auf den Markt kommen: The Age of Kings, der Nachfolger von Microsofts Megaseller Age of Empires. Chef-Designer Bruce Shelley weilte kürzlich in Deutschland, um die Fachpresse anhand der aktuellen spielbaren Beta-Version über den Stand der Entwicklungen zu informieren ...

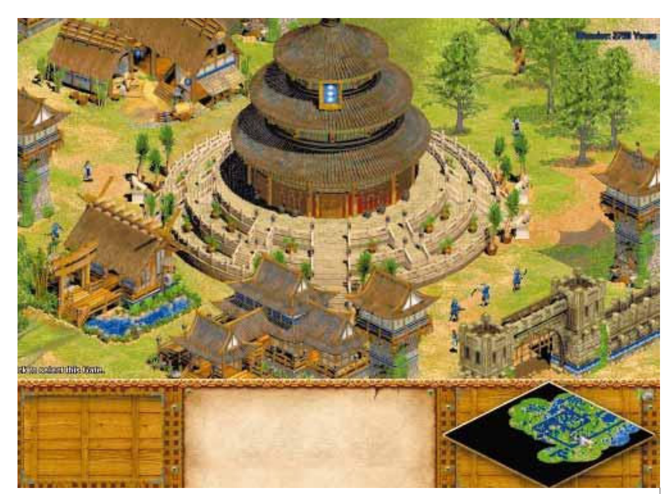
Zeitlich setzt The Age of Kings da an, wo die Age-of-Empires-Expansion-Disk Der Aufstieg Roms endete. Das Spiel umspannt eine etwa tausendjährige Periode vom Untergang des Römischen Imperiums bis hinein ins hohe Mittelalter. Auch sonst knüpft das Sequel eng am Vorgänger an, so daß sich Age-of-Empires-Spieler mit Steuerung und Menüstruktur auf Anhieb zurechtfinden. Das Grundprinzip ist also das gleiche geblieben, allerdings eröffnen Verbesserungen im Detail und ein ausgewogenes Maß an interessanten neuen Features erweiterte Dimensionen beim Spielgefühl.

Der optimale Einstieg

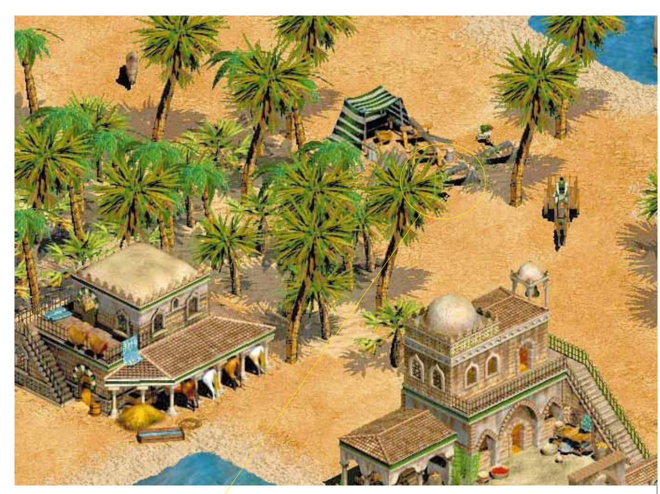
Bereits Age of Empires 1 machte es dem Anfänger relativ leicht, sich in das Spiel „hineinzufinden". Bei The Age of Kings bekommen Neulinge nun noch zusätzliche Hilfen an die Hand: Ein Tutorial führt mit detaillierten Erläuterungen in die grundlegenden Spielelemente ein. Zusätzlich informiert eine zu- und abschaltbare Pop-up-Online-Hilfe über die Möglichkeiten, die die einzelnen Einheiten und Gebäude bieten. Als sehr hilfreich dürften viele sicher auch den jederzeit im Spiel verfügbaren Technologiebaum empfinden, mit dessen Hil-

Fakten

- Tutorial
- 4 storybasierte Kampagnen
- 13 Zivilisationen mit je einer Spezialeinheit und eigener Sprache
- Mehrere Wege zum Sieg
- Ausgefeilter Technologiebaum
- Skriptbasierte KI
- Verbessertes Wegesystem
- Militärische Formationen
- Besetzen von Gebäuden mit Militäreinheiten



Auch in The Age of Kings sind die Weltwunder der verschiedenen Zivilisationen eine besondere Augenweide. Wer es schafft, sein Wunder über einen längeren Zeitraum vor der Zerstörung durch Feinde zu schützen, kann letztendlich den Sieg davontragen.



Sowohl Terrain als auch Gebäude spiegeln in The Age of Kings noch deutlicher die landestypischen Eigenheiten einer Zivilisation wider. Verdeckte Einheiten werden durch ihre Umrisse gekennzeichnet und sind weiterhin anwählbar.

fe man blitzschnell herausfindet, welchen Weg man einschlagen muß, um an eine ganz bestimmte technische oder gesellschaftliche Errungenschaft heranzukommen. Mit einem einfachen Trick haben es die Ensemble Studios zudem geschafft, den Spieler noch enger in das Geschehen einzubinden: Gegenüber Age of Empires 1 wurde der Story-Anteil der Kampagnen erheblich erhöht und zudem noch personalisiert. Man tritt nun seine Herausforderungen nämlich nicht mehr in Form einer anonymen Zivilisation an, sondern darf die Rolle eines markanten historischen Helden übernehmen. Je eine Kampagne ist der Jungfrau Jeanne d'Arc, dem deutschen Kaiser Friedrich Barbarossa, Dschingis Khan und dem wackeren Schotten William Wallace gewidmet – die ist sowohl der Atmosphäre als auch der Identifizierung des Spielers mit dem Geschehen zuträglich.

Militärische Kniffe

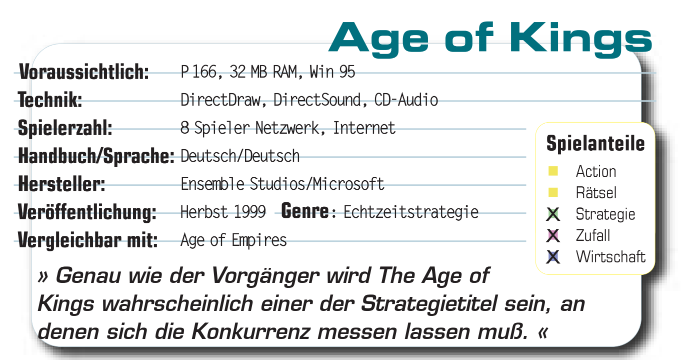
Viele Verbesserungen betreffen besonders die militärischen Einheiten. War es in Age of Empires 1 beispielsweise nicht möglich, seine Einheiten auf Dauer in strategischen Schlachtordnungen kämpfen zu lassen, erlaubt The Age of Kings nun die Bildung einer breiten Palette von unterschiedlichen Formationen. Um eine sinnvolle Gruppierung der verschiedenen Waffengattungen braucht man sich dabei nicht zu kümmern, der Computer nimmt diese mit erstaunlicher Präzision und Geschwindigkeit selbst vor. Zusätzliche taktische Möglichkeiten ergeben sich aus der neuen Option, Gebäude nun mit Kämpfern zu bestücken und so ihre Wehrhaftigkeit zu steigern. Etwas realistischer ausbalanciert wirken nun zudem die Stärkerelationen bei den verschiedenen Waffen: Es ist zwar immer noch möglich, Bauten durch Bogenschützen zerstören zu lassen, jedoch wird man dazu ein Vielfaches der Zeit benötigen, die man mit einem Rammbock aufwenden müßte. Selbstverständlich entsprechen die Waffengattungen dem Geist des Mittelalters – zu den Highlights gehören u. a. Belagerungsmaschinen, die erst am Einsatzort aufgebaut werden müssen und gegen Pfeilattacken kaum anfällig sind.

Wo bitte geht's zum Sieg?

Auch The Age of Kings spricht die unterschiedlichsten Spielertypen an, indem es mehrere Möglichkeiten anbietet, einen Sieg zu erringen. Bereits in Age of Empires 1 war es möglich, den Gegner militärisch zu vernichten, durch den Bau und Erhalt eines Weltwunders seine Vormachtstellung zu behaupten oder durch Punktevorsprung seine Überlegenheit über andere Zivilisationen zu dokumentieren. Wesentlich größere Bedeutung als vorher nimmt in The Age of Kings die ökonomische Komponente ein: Auch wer es schafft, unendliche Reichtümer anzuhäufen, kann nun über andere Zivilisationen triumphieren …

Herbert Aichinger

Age of Kings

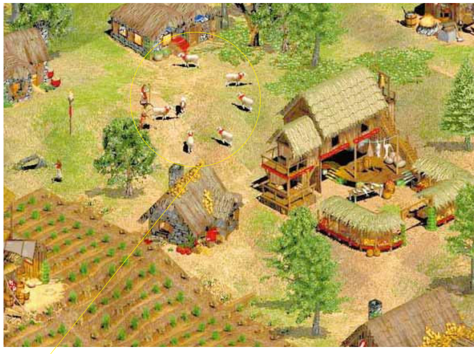


Voraussichtlich:	P 166, 32 MB RAM, Win 95
Technik:	DirectDraw, DirectSound, CD-Audio
Spielerzahl:	8 Spieler Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Ensemble Studios/Microsoft
Veröffentlichung:	Herbst 1999 **Genre:** Echtzeitstrategie
Vergleichbar mit:	Age of Empires

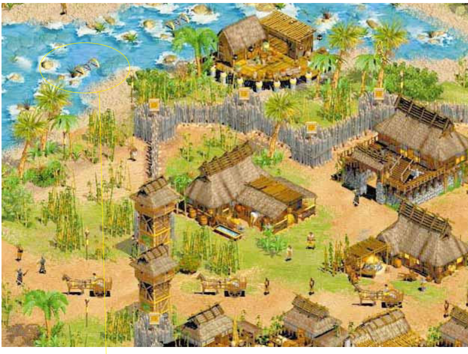
Spielanteile

- Action
- Rätsel
- X Strategie
- X Zufall
- X Wirtschaft

» Genau wie der Vorgänger wird The Age of Kings wahrscheinlich einer der Strategietitel sein, an denen sich die Konkurrenz messen lassen muß. «



Schafe spielen als Nahrungsressource eine wichtige Rolle. Die Zivilisation, der es gelingt, die wilden Tiere in ihre Siedlung zu bringen, hat für eine Weile „ausgesorgt".



Auch der Fischfang hat sich seit Age of Empires 1 weiterentwickelt – die Menschen des Mittelalters greifen nicht nur zur Angel, sondern nutzen auch die effektiveren Fischreusen.

Dreidimensionale Lichtspiele

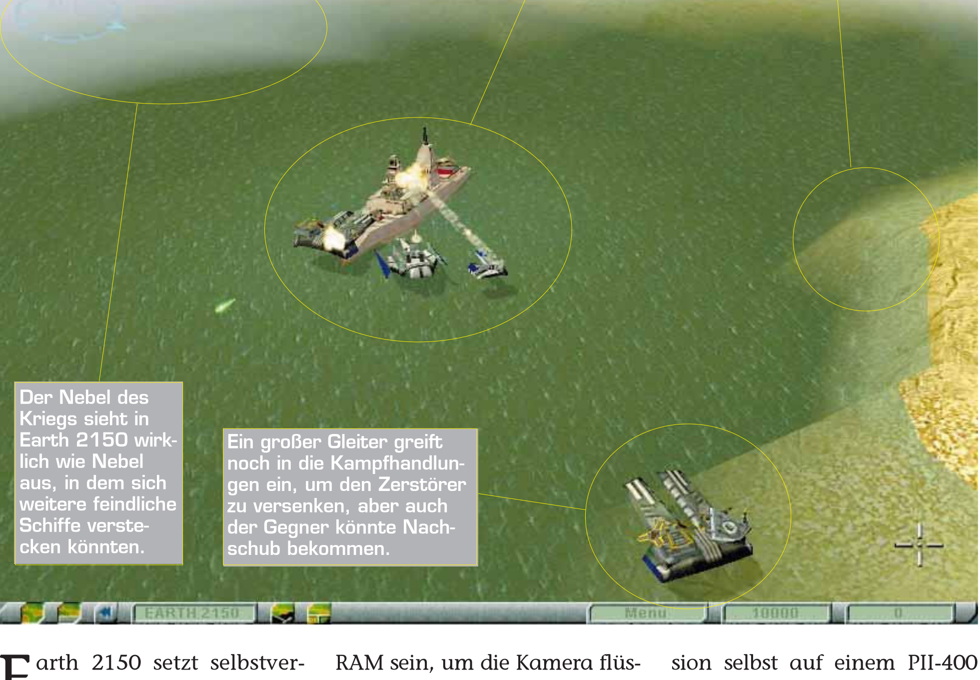
Echtes 3D-Terrain und schöne Grafik suchte man bei Echtzeitstrategiespielen bislang vergeblich. Entweder schmeichelte die Landschaft dem Auge, war dafür aber unnatürlich flach, oder sie zeigte sich eben wirklich hügelig und sah dafür leider nicht sehr ansehnlich aus. Earth 2150 ist der erste Genrevertreter, der konsequent alle denkbaren zusätzlichen strategischen Möglichkeiten bietet und gleichzeitig durch seine Grafikqualität begeistert.

Fakten

- Echtes 3D-Terrain
- Sicht- und Schußlinien
- Wettereffekte mit Auswirkungen
- Terraforming
- Tunnel
- Ständiger Wechsel von Tag und Nacht
- Licht und Schatten
- Realistische Berechnung von Lichtquellen

Die Gleiter der Lunar Corporation schweben auch über Gewässer. Ihre Gegner müssen hierfür Schiffe einsetzen. Der Zerstörer ist zwar groß und gut bewaffnet, aber chancenlos gegen die Übermacht.

Erst ab einer gewissen Tiefe ist der Boden des Sees nicht mehr sichtbar. Die Böschung hier fällt steil ins Wasser.



Earth 2150 setzt selbstverständlich eine 3D-Grafikkarte voraus. Ohne die Hardwarebeschleunigung wäre die Darstellung der nötigen Polygonanzahl für Terrain, Gebäude und Einheiten bei vertretbarer Geschwindigkeit kaum möglich. TopWare spricht hier eine extrem breite Basis an: Neben den übergreifenden Routinen für Direct3D und OpenGL unterstützt Earth 2150 auch Glide und PowerSGL, um ein Maximum an Qualität für jeden Standard herauszuholen. Trotzdem sollte es schon mindestens ein P 200 mit 32 MB RAM sein, um die Kamera flüssig über das Spielfeld zu bewegen. Für schnellere Rechner stehen ohne nennenswerte Geschwindigkeitseinbußen höhere Auflösungen zur Auswahl. Bei 1.200x1.024 Pixeln mit Direct3D und 800x600 mit Voodoo2-Karte ruckelte die Grafik unserer spielbaren Alphaversion selbst auf einem PII-400 enorm, allerdings ist die Engine auch noch nicht auf Geschwindigkeit optimiert.

Perspektivenwechsel

Die Kameraansicht ist nahezu frei wählbar. Sie können die Karte drehen, zoomen und den Ansichtswinkel kippen. In der



Die Lunar Corporation liefert Gebäudeteile aus der Luft an.



Eine uralte Ruine finden diese beiden Scouts in der Wüste.



Per Dauerauftrag hat das Baufahrzeug einen Graben ausgehoben und die Erde als Schutzwall vor der Basis aufgeschüttet.



Einige Gleiter der Lunar Corporation sind in die Basis der Eurasischen Dynastie eingedrungen und werden prompt vernichtet.



Auf Wunsch zeigt der Bildschirm drei unterschiedliche Perspektiven, so daß Sie Ihre Basis und Einheiten stets im Auge behalten.

Draufsicht ist nur ein relativ kleiner Kartenausschnitt sichtbar, dafür lassen sich Entfernungen gut abschätzen. Blicken Sie hingegen in einem schrägen Winkel auf die Landschaft, können Sie bis zum Horizont sehen und Höhenunterschiede sind deutlicher erkennbar. Weiter entfernte Einheiten und Gebäude wirken optisch kleiner und wabernde Nebelschwaden verschleiern manche Objekte. Soweit ist die Grafik sehr schön und detailliert, aber sie wirkt noch äußerst steril. Erst die Lichteffekte hauchen der Umgebung das nötige Leben ein. Lichtquellen wie Sonne, Scheinwerfer und Explosionen generieren ein realistisches Farbenspiel. Angestrahlte Objekte werfen Schatten. Gerade der integrierte, fließende Tag- und Nachtwechsel sorgt für eine atemberaubende Atmosphäre – mit den zugehörigen strategischen Auswirkungen: Im Schutz der Dunkelheit können sich Einheiten unbemerkt heranschleichen, schließlich ist die Sichtweite stark reduziert.

Wind & Wetter

Der Atomkrieg 2140 warf die Erde aus ihrer Bahn. Während der ersten Szenarien herrscht deshalb nuklearer Winter. Als sich jedoch die Erde immer mehr der Sonne nähert, steigen die Temperaturen enorm an. Der Schnee schmilzt, Vegetation bildet sich wieder, um später in der Wüstenlandschaft zu vertrocknen. Gegen Ende des Spiels öffnen sich Erdspalten, Lava dringt heraus und Meteoriten regnen auf die Erde nieder. An die wechselnden Klimabedingungen sind die Stärke von Wind und Regen angepaßt. Niederschläge wirken sich direkt auf die Höhe des Wasserspiegels aus, während starke Stürme Flugzeuge zum Absturz bringen oder zumindest zur Landung zwingen und sonst stille Wasseroberflächen aufwühlen. Regen und besonders Schneefall behindern außerdem die Sicht. Wenn Sie die nächste Schlacht planen, sollten Sie daher zuvor einen Blick auf den Wetterbericht werfen. Die Lunar Corporation, eine der drei Konfliktparteien, findet im Laufe des Spiels sogar heraus, wie sich das Wetter künstlich beeinflussen läßt. Zum Glück können die Gegner vor diesen Auswirkungen Schutz suchen.

Überirdisch unterirdisch

Mittels Terraforming dürfen Sie in Earth 2150 nicht nur die Oberwelt nach Lust und Laune umgraben, sondern auch Stollen in die Erde treiben. Spezielle Systeme der Tunnel verhindern, daß sich darin Pfützen bilden oder gar Grundwasser eindringt. Ganze Höhlensysteme unter Flüssen und Seen erweitern die strategischen Möglichkeiten. Die Einheiten sind dort nicht nur gut vor Luftangriffen geschützt, sondern können sich auch unbemerkt unter die Basis des Gegners buddeln. Natürlich dauert es etwas länger, einen Tunnel unter einen Fluß zu graben, als eine Brücke darüber an der Oberfläche zu errichten. Dafür bleibt der Überraschungseffekt erhalten. Außerdem haben Brücken bekanntlich die unangenehme Eigenschaft, strategische Ziele für Flugzeuge und Schiffe abzugeben. Um zwischen der Höhlenkamera und der normalen Ansicht hin und her zu schalten, genügt übrigens ein simpler Knopfdruck. Mehr zu Steuerung, Mehrspielermodus und komfortablem Editor erfahren Sie in der PC Action 8/99.

Alexander Geltenpoth

Glück auf

Einheiten wie Bagger können in Earth 2150 das Terrain verändern, Gräben ziehen, Berge einebnen und künstliche Schutzwälle errichten. Der absolute Clou sind jedoch Tunnel und Höhlensysteme. Gänge unter Flüssen und Bergen hindurch oder direkt in die feindliche Basis dürften schnell zu den beliebtesten Strategien gehören, um den Feind überraschend zu attackieren. Unter Tage gelten allerdings etwas andere Gesetze: Lufteinheiten können natürlich nicht in Tunnel fliegen. Raketen und Sonarwaffen funktionieren ebenfalls nur eingeschränkt.



Trotz der Lampen an den Wänden ist diese Höhle relativ dunkel. Die vier Einheiten können deswegen nicht besonders weit sehen.



Earth 2150

Voraussichtlich: P 200, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: Direct3D, OpenGL, Glide, PowerSGL, DirectSound
Spielerzahl: 16 Sp. Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache: Deutsch
Hersteller: TopWare Interactive
Veröffentlichung: September ´99 **Genre:** Echtzeitstrategie
Vergleichbar mit: Dark Reign 2, Warzone 2100

Spielanteile
X Action
Rätsel
X Strategie
Zufall
Wirtschaft

» Die hervorragende 3D-Grafikengine ermöglicht geniale Features wie Terraforming, Tag- und Nachtwechsel, Regen, Schnee, Wind und Tunnel. «

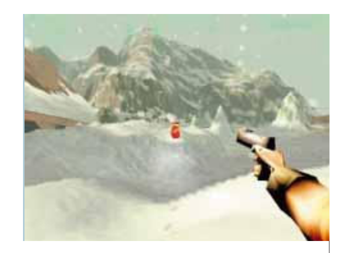

Angeschlichen: Die Männer im Steinbruch müssen sich hart anstrengen. Vier Arbeiter drehen das Rad, während ein anderer Felsbrocken zerkleinern läßt.


Im Wald gibt es viele bizzare Dinge zu entdecken. Hinter Cutter befinden sich ein Teleporter und ein Fallensteller, der seiner Arbeit nachgeht.

Zwischen den Welten

Gehaßt, gejagt, vergöttert: Genauso fühlen Sie sich im Action-Adventure Outcast, schließlich landen Sie als Fremder in einem fremden Universum. In diesem Monat konnten wir bereits große Teile des möglichen Abenteuerhits von Infogrames für Sie unter die Lupe nehmen.

Zur Story: Im Jahr 2007 bedroht ein schwarzes Loch die Erde, das durch die Experimente mit parallelen Welten entstanden ist. Aus diesem Grund katapultiert die US-Regierung vier Mitglieder einer Eliteeinheit des Militärs in das Paralleluniversum Adelpha. Der Auftrag des Trupps besteht darin, eine beschädigte Forschungssonde zu finden, die diese Misere ausgelöst hat. Hier kommen Sie ins Spiel. Ihr Name ist Cutter Slade, Sie sind eines der Teammitglieder und wachen nach dem Dimensionssprung alleine und völlig verwirrt in einer unbekannten Hütte auf. Jetzt liegt es an Ihnen, sich zurechtzufinden und die Menschheit zu retten. Die sechs weitläufigen Areale des Planeten bieten alles, was das Entdeckerherz begehrt: Wälder, Sümpfe, Bergmassive oder Tempelanlagen mit Reisfeldern. Abhängig von den Lebensbedingungen hausen dort neben der Bevölkerung auch unterschiedliche Tiere. Zum Glück sind nicht alle so gefährlich wie der Gamor, eine hagere Raubtiermischung aus Tiger und Wolf. Ganz im Gegenteil: Die Twôn-Hâ sind friedliche Pflanzenfresser auf denen Sie prima reiten können. Entdecken Sie gar einen Kalaba, dürfen Sie vor Freude in die Luft gehen und das im wahrsten Sinne des Wortes. Warum die Natur nicht auch der guten, alten Mutter Erde zu solch einem rüssligen


In der Egoperspektive sehen Sie nur Ihren Arm.


Wenn Sie noch tiefer ins Wasser gehen, müssen Sie schwimmen.

Die Schlüsselpersonen

Die Handlung von Outcast ist verzwickt. Dutzende von Lebewesen bevölkern die Planetenoberfläche und viele Geheimnisse ranken sich um Ihren Aufenthalt in Adelpha. Um die Rätsel zu lösen, sollten Sie mit vielen Personen kommunizieren. Grund genug, Ihnen die wichtigsten Köpfe einmal vorzustellen.

Cutter Slade: Der Held des Spiels, 39 Jahre alt und Spezialagent des US-Militärs.

Professor William Kauffmann: Der Mathematiker bewies die Existenz von Parallelwelten.



Anthony Xue: Direktor der Quantenphysik-Abteilung des MIT, arbeitet mit Kauffmann zusammen.



Marion Wolfe: Sie ist einer der vier Agenten, die in der Parallelwelt Adelpha verschollen sind.



Wohl dem, der ein Twôn-Hâ aufstöbert. Mit dem Reittier stampft es sich deutlich schneller durch die Lande.



Getroffen: Visieren Sie den Gegner mit dem roten Laserpointer an.

Dickhäuter verholfen hat, der aufrecht geht und dank zweier Riesenflügel sogar der Lufthansa Konkurrenz machen könnte, weiß nur Gott allein.

Intelligenztest

Viel Wert legt Infogrames auf das Design der Charaktere und die Künstliche Intelligenz. Jedes Lebewesen in Outcast übernimmt bestimmte Funktionen und verfügt über seinen eigenen Einflußbereich. Beobachten Sie jede Kleinigkeit und finden Sie heraus, welchen Vorteil Sie daraus ziehen können. Vieles ist nur auf den ersten Blick unnütz. Ein Wasserträger beispielsweise beliefert auf seiner Route die umliegenden Dörfer mit Wasser. Überfallen Sie ihn nun auf seinem Weg, bringen Sie den Tagesablauf der Dorfbewohner durcheinander. Da diese Durst bekommen, werden sie sich ihre Getränke auf andere Weise beschaffen. Das kostet allerdings Zeit. Zeit, in der andere Pflichten zwangsläufig vernachlässigt werden müssen. Nach dem Motto „Auch ein Wächter muß mal auf die Toilette" können Sie so vielleicht in ein sonst gut gesichertes Gebäude gelangen. Außerdem merken sich die Wesen die Erlebnisse: Wer beim Fische fangen beschossen wurde, geht in Zukunft nur ungern alleine zum Fluß zurück. Sparen Sie sich auf jeden Fall unnötige Gewalt: Denn erschießen Sie unschuldige Bewohner, schadet das Ihrem Image und Sie erschweren die Mission.



Der Priester ist die Anlaufstelle seines Dorfes und auch für Sie wichtig.

Das Ohr ißt mit

Zusammen mit dem amerikanischen Komponisten Lennie More und dem Moskauer Symphonie-Orchester wurden fast eine Stunde filmreifer Musikstücke aufgenommen. Geräusche wie knischende Fußstapfen im Schnee kommen immer aus der richtigen Richtung und sämtliche Dialoge im Spiel wurden mit professionellen Sprechern vertont. Die deutsche Stimme von Cutter Slade spricht übrigens Manfred Lehmann, besser bekannt als Synchronsprecher von Hollywood-Star Bruce Willis. Weitere Infos unter: *http://www.outcast-game.com/*

Joachim Hesse

Outcast

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB RAM, Win98
Technik:	Direct 3D, Direct Sound, EAX, CD Audio, Force Feedback
Spielerzahl:	Keine Mehrspieleroption
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Appeal/Infogrames
Veröffentlichung:	Mai 1999 **Genre:** Action
Vergleichbar mit:	Tomb Raider 3, Dark Project: Der Meisterdieb

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- X Zufall
- Wirtschaft

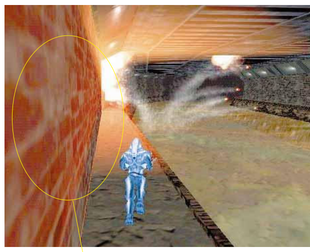
» In jeder Beziehung ungewöhnlich: Outcast geht konsequent einen eigenständigen Weg. Hoffentlich kann Infogrames alle Versprechen halten. «

Deutsche Heldensagen

Helden sterben nie. Erst recht nicht, wenn sie so erfolgreich waren wie Turrican. Als flaches Sprite auf dem C64 geboren, steht jetzt der Sprung in die 3D-Welt an. Wir haben für Sie Programmierer Manfred Trenz besucht, der zusammen mit AllVision das Spiel entwickelt.

Auf der Cover-CD
Exklusiv-reportage mit Interview

Jüngere Zeitgenossen erinnern sich vielleicht nicht mehr an Manfred Trenz, dennoch stammen mit Giana Sisters, Katakis und Turrican einige frühere Spielehits aus seiner Feder. Inzwischen arbeitet der Wahl-Saarbrückener an einem neuen Werk: Dem Einzelkämpferspektakel Turrican 3D. Für das wirklichkeitsnahe Design der dreidimensionalen Szenarien hat er sich Hilfe aus der Baubranche geholt: Die Architekten von AllVison entwickelten vor dem Projekt Multimediapräsentationen für Bauträgergesellschaften. Kein Wunder also, daß die Entwürfe der Turrican-Levels fast schon hochkomplizierten Bauplänen gleichen. Aber verwinkelte Konstruktionen und großflächige Spielareale gehören ebenso wie extrem umfangreiche Waffensysteme schon seit jeher zu den Markenzeichen von Turrican.



Die Texturen werden anhand von Fotografien erstellt.

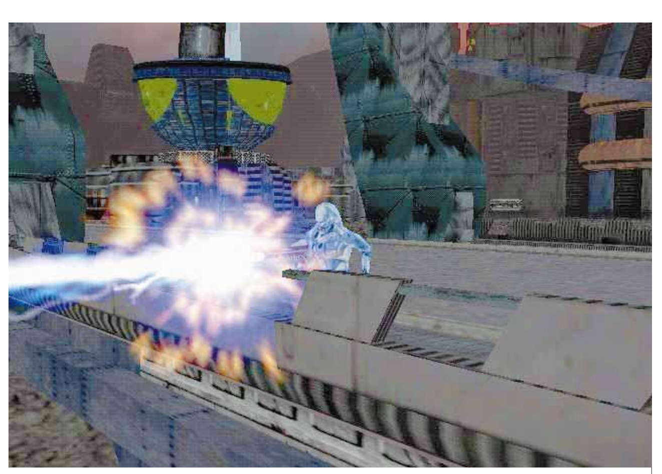


Zu den beliebtesten Waffen zählt der Rundumlaser.

Was ist Turrican?

Die Person Turrican ist der letzte Überlebende einer Spezialeinheit. Seine Kräfte bezieht der Held aus seinem einmaligen Kampfanzug, der mit zahlreichen Waffensystemen bestückt werden kann. Versteckte Kisten und zerstörte Feinde hinterlassen die begehrten Waffenextras. In der Tomb-Raider-Perspektive ballern und springen Sie durch das Spiel und lösen kleine Rätsel. Momentan befindet sich Turrican 3D noch in einer frühen Entwicklungsphase. Viele der Gegner, die Spielfigur und die Wumme in ihrer Hand sind lediglich Dummies, die sich noch verändern können. Infos unter: http://www.thq.de

Joachim Hesse



Die Waffensysteme werden jetzt manuell ausgesucht und aktiviert. Nach dem Bildschirmtod geht nur die aktive Wumme flöten.



Turrican hat die feindlichen Bodeneinheiten ins Jenseits befördert.



Wenn in Turrican 3D etwas explodiert, dann richtig.

Turrican 3D

Voraussichtlich:	P 300, 32 MB RAM, Win95/98/NT
Technik:	Direct3D, Glide, OpenGL, 3D-Sound, Force Feedback
Spielerzahl:	Keine Mehrspieleroption
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Rainbow Arts/THQ
Veröffentlichung:	Dezember ´99 **Genre:** Actionspiel
Vergleichbar mit:	Expendable

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Hoffentlich können alle hochgesteckten Ideen verwirklicht werden, denn dann erwartet Sie ein Actionspiel der Spitzenklasse. «

Interview

PC ACTION *In den letzten Jahren ist es sehr still um Dich geworden. Was hast Du die ganze Zeit gemacht?*

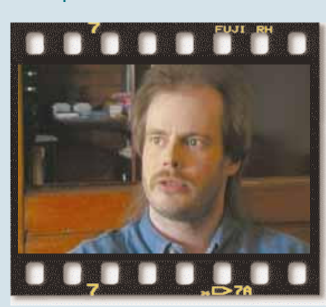
Manfred: Mein letztes aktives Projekt war Targa, ein Super-Nintendo-Spiel, das unter dem Namen Rendering Ranger nur in Japan veröffentlicht wurde. Danach hatte ich eine größere Pause eingelegt, wo ich mich dann mit der PC-Plattform beschäftigte.

PC ACTION *Und jetzt folgt ein neuer Turrican-Teil in 3D. War es schwer, die zweidimensionale Steuerung zu übertragen?*

Manfred: Ja. Die Steuerung wird an Mario 64 angelehnt sein, mit einer freien Bewegung innerhalb des Raumes, wobei die Kamera versucht, den bestmöglichen Blickwinkel zu haben, so daß die volle Übersicht immer gewährleistet ist. Der Spieler selbst ist immer sichtbar. Turrican wird nicht nur wie üblich durch die Gegend gehen, laufen und springen, er wird auch in der Lage sein, Gegenstände wie Raumschiffe zu benutzen, so daß er auch einen Level durchfliegen kann. Ich denke auch, daß im Spiel die eine oder andere Karte gebraucht wird, weil das Ganze doch sehr komplex ist.

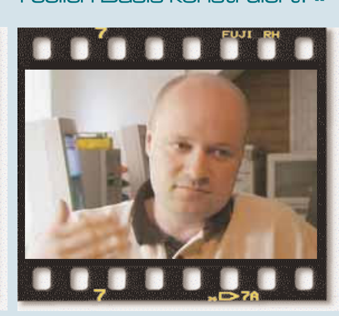
PC ACTION *Was für neue Ideen habt Ihr denn für Turrican 3D in petto? Wie werden die Waffen aussehen?*

» Ich hatte Lust, noch mal ein Actionspiel zu schreiben. «



Manfred Trenz, Programmierer

» Alle Maße und sonstige Daten werden auf einer reellen Basis konstruiert. «



Rolf Wilmes, Geschäftsführer AllVision

Manfred: Groß, sehr groß! (lacht) Mächtige Strahlen, sehr große Waffensysteme, eigentlich schon überdimensioniert für den Spieler, aber Größe zählt. Wenn jemand sich alte Godzilla-Filme ansieht, kennt er dann in etwa die Richtung, in die es geht.

PC ACTION *Wird das Spiel wieder in Levels und Welten unterteilt sein?*

Manfred: Nein, diesmal gibt es keine getrennten Welten mehr. Wir machen eine fortlaufende Folge von Levels mit einem Thema, das sich der Storyline entsprechend kontinuierlich durchzieht. Das heißt: Keine abrupten Wechsel, sondern jeder Level baut direkt auf den vorangegangenen auf und führt ihn weiter. Die Levels sind natürlich trotzdem in der turricantypischen Größe.

PC ACTION *Also ist wieder Platz für Geheimräume und Rätsel?*

Manfred: Es gibt genügend zu erkunden. Der Spieler wird sehr lange beschäftigt sein.

PC ACTION *AllVision hat vor Turrican 3D Multimediapräsentationen für Bauträgergesellschaften entwickelt. Können wir davon ausgehen, daß alle Bauten in Turrican 3D physikalisch korrekt sind?*

Rolf: Aber hundert Prozent! Die Treppen lassen sich wirklich begehen und sind auf Schrittmaß gebaut (lacht). Es sind halt vier Architekten hintendran und wir haben noch einen Designer, der relativ kranke Gedankenzüge auf Papier umsetzen kann. Das ist die perfekte Grundlage, um durchgeknallte Geometrien an den Start zu bringen.

PC ACTION *Wie setzt Ihr denn Euer Know-how in die Grafikengine um?*

Rolf: Wir basteln die Modelle und erarbeiten die Geometrien nicht direkt in einem Animationsprogramm, sondern konstruieren sie in einem professionellen CAD-System, das vorgeschaltet ist. Alle Maße und sonstigen Daten werden also auf einer reellen Basis konstruiert und erst danach weiterbearbeitet.

PC ACTION *Welche Hintergrundgeschichte habt Ihr Euch diesmal ausgedacht? Hat "The Maschine" nun doch überlebt?*

Manfred: Auf dem alten Gegner „The Maschine" werden wir nicht aufbauen, aber eine ähnliche Story ist fast fertig. Es wird wieder nach dem Prinzip „Gut gegen Böse" gehen. Genauer: ein Guter gegen viele Böse.

PC ACTION *Aber Prinzessinnen müssen wir hoffentlich nicht retten, oder?*

Manfred: Nein, so etwas überlasse ich dann Mario. Obwohl, das wäre irgendwie schon lustig: Prinzessin im Metall-Look, gefesselt mit einem Plasmastrahl …

Rolf: Hör auf! Wir haben sowieso schon extreme Probleme mit dem Index hier. Gegner mit Blut können wir in Deutschland wahrscheinlich nicht verwirklichen. Aber was weltweit passiert …

Manfred: Große Monster wird es aber mit Sicherheit geben, weil das ein Turrican-Element ist. Nur werden wir nicht mit der „roten Farbe" arbeiten. Wir müssen irgendwo einen gesunden Mittelweg finden.

Das Großstadtrevier

Nach Monster Truck Madness und Motocross Madness wärmt Microsoft nun die Motoren für die dritte verrückte Rennspielreihe an. Der Genuß von Midtown Madness empfiehlt sich nicht, wenn Sie Ihre Fahrprüfung noch bestehen möchten.

Statt für eine ordnungsgemäße Rennstrecke zu sorgen, entführt Sie Microsoft in die Straßen der amerikanischen Metropole Chicago. Während Sie sich spannende Rennduelle liefern, laufen das Alltagsleben und der Verkehr in der Stadt ganz normal weiter so gut das eben möglich ist. Um zu verstehen, um welche Art von Rennspiel es sich bei Midtown Madness handelt, nehmen Sie sich am besten noch einmal Carmageddon 2 zur Hand. Addieren Sie jetzt etwas Grafik hinzu und ziehen das Blut toter Passanten ab. Einmal kräftig umgerührt und heraus kommt Midtown Madness. Vielleicht sagen Sie jetzt: „Keine Fußgänger überfahren? Wie langweilig". Um dem vorzubeugen, hat sich Microsoft einiges einfallen lassen. Zunächst haben Sie die Wahl zwischen vier Rennmodi. Im Cruise-Mode gondeln Sie nach Herzenslust durch die Großstadt und haben Zeit, jeden Winkel auszuspähen. Im Blitz-Rennen spielen Sie gegen die Zeit. Nur wenn Sie den nächsten Wegpunkt erreichen, bevor das Zeitlimit abgelaufen ist, gelangen Sie ins nächste Rennen. Beim Checkpunkt-Wettbewerb wird es richtig ernst. Hier treten Sie gegen sechs Kontrahenten an, um sich möglichst gut zu plazieren. Vorgegeben ist nur, daß Sie bestimmte Wegpunkte durchfahren. Alles andere bleibt Ihrem guten Willen überlassen. Im letzten Rennmodus, dem Circuit-Rennen, kämpfen Sie um Bestzeiten. Insgesamt wird es über 30 Kurse geben, auf denen Sie sich so richtig austoben können.

Rote Ampeln zählen nicht

Da auch gewöhnliche Verkehrsteilnehmer in der Stadt unterwegs sind, entpuppt sich das Renngeschehen als heikle Angelegenheit, denn schließlich ahnt der entgegenkommende Verkehr nichts von Ihrem Vollgasrausch. Bei jedem Unfall zieht sich Ihr Fahrzeug Schaden zu, bis es schließlich über die Ziellinie rollt oder vorher den Geist aufgibt. Ärgerlich, denn ohne Untersatz kommen Sie nicht zum nächsten Kurs. Zudem versucht die Polizei immer wieder, Sie durch wüste Überholmanöver zu stoppen. Einer der Knackpunkte des Renngeschehens ist also Ihr Wagen. Hier hat Microsoft eine eigenwillige, aber durchaus interessante Kollektion für Sie zusammengestellt. Klein, groß, noch größer war wohl die Maxime bei der Auswahl des Fuhrparks. Massivere Fahrzeuge halten natürlich auch entsprechend mehr aus, sind aber träger zu lenken. Steuern Sie den VW New Beetle, den Cadillac Eldorado, den Ford Mustang GT, den Panoz GTR-1 oder sogar einen Sattelschlepper. Wie es sich für die Heimatstadt von Al Capone gehört, befindet sich auch ein Polizeiwagen unter den rollenden Blechsärgen. Infos unter: http://www.microsoft.com/games/midtown/

Joachim Hesse



Mit gezogener Handbremse rutscht der Pick-Up über die Fußgängertreppen: Abzukürzen ist auch im Schnee legitim.



Es kann nur einen geben: Dieser Polizeiwagen macht Ihnen keine Sorgen mehr.



Im Stadtbus unterwegs: Beachten Sie die dezente Sidewinder-Eigenwerbung am Heck.



Akrobatische Fußgänger: Was Sie auch probieren, die agilen Zweibeiner sind Ihnen immer einen Schritt voraus, drücken sich an Wände oder bringen sich durch Hechtsprünge in Sicherheit.

Midtown Madness

Voraussichtlich:	P 200, 16 MB RAM, Win95
Technik:	Direct 3D, Glide, Direct Sound
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Angel Studios/Microsoft
Veröffentlichung:	Juni 1999 **Genre:** Rennspiel
Vergleichbar mit:	Carmageddon 2

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Der Innenstadtraser: Hoffentlich erhält die Technik noch eine Vitaminspritze. Heiterkeit verbreitet das Mekka für Geisterfahrer bereits jetzt. «

Die Schatzinsel ruft

Wenn Publisher Eidos der Presse ein neues Spiel vorstellt, ist meistens für Kurzweil gesorgt. Für das jüngste Piratenabenteuer „Unter schwarzer Flagge“ war ein Besuch im englischen Bristol bei den Gangsters-Entwicklern Hot House angesagt. PC Action war für Sie an Bord.

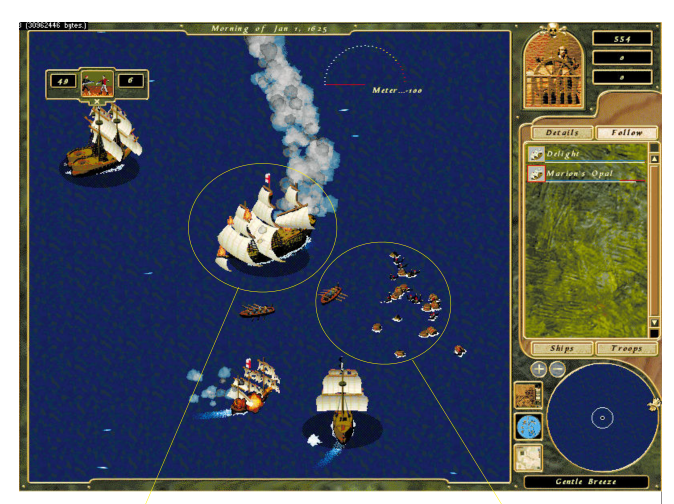
In „Unter Schwarzer Flagge“ (englischer Titel: “Cutthroats”) haben Sie die Möglichkeit, eine Flotte von bis zu zwölf Schiffen zu befehligen. Sie kommandieren zunächst ein einzelnes Flaggschiff in der Karibik. Ihre Aufgabe besteht darin, reich und berühmt zu werden. Vor dem Spiel suchen Sie sich eine Stadt und das Jahr aus, in dem Sie beginnen möchten. Die Piraten hatten ihre Glanzzeiten um 1625 und waren bis 1660 sehr aktiv. Anfang des 18. Jahrhunderts verschwanden sie jedoch langsam von der Bildfläche. Innerhalb dieser etwa 100 Jahre segelte man auch unter schwarzer Flagge. Ihre Startvoraussetzungen als Freizeit-Freibeuter sind abhängig da-



Campeche: In Städten heuern Sie Matrosen an, handeln, besuchen den Gouverneur, reparieren Ihre Schiffe oder teilen die Beute auf.



Endlich geht es auch bei Landgefechten heiß her. Erwarten Sie jedoch von der Grafik keine Wunder. Übersicht war hier oberstes Gebot.



Die englische Galeone ist schwer beschädigt. Ein Schiff ist bereits untergegangen und die Besatzung sitzt in den Rettungsbooten.

von, welche Spielepoche Sie ausgewählt haben. Im Jahre 1625 hat Spanien viel von dem kolonialisiert, was heute zu Mexiko, Ecuador und Venezuela zählt. Die europäischen Besatzer beherrschten auch Inseln wie Kuba oder Jamaika. Trotzdem gab es mit Martinique, Barbados oder St. Kitts noch ausreichend Inseln ohne Besatzer. Im Laufe des nächsten Jahrhunderts wurde die spanische Vorherrschaft von anderen Nationen wie Frankreich, England, Portugal und Holland zunehmend in Frage gestellt. Sie müssen nun strategisch gewitzt entscheiden, wann Sie sich auf welche Seite schlagen, um aus der politischen Situation den größtmöglichen Nutzen ziehen zu können.

Landratten aufgepaßt!

Im Spiel gibt es von der wendigen Schaluppe über die Pinasse, die Brigg, das Frachtschiff und die Fregatte bis hin zur mächtigen Galeone sechs Schiffsgattungen. Für jedes Schiff benötigen Sie eine bestimmte Anzahl Männer. Reichen für eine Schaluppe etwa 20 Seeleute, setzt sich eine Galeone erst mit mindestens 140 Männern in Bewegung. Sie sind also auf ein gewissenhaftes Ressourcenmanagement angewiesen, um Ihre Flotte zu kontrollieren. Je mehr Matrosen Sie haben, um so besser läßt sich das Schiff manövrieren. Je mehr Kanoniere für Sie arbeiten, desto höher wird Ihre Treffergenauigkeit. Je mehr Marineinfanteristen Sie befehligen, desto besser sind Ihre Chancen, andere Schiffe zu entern und bei Bodenkämpfen zu gewinnen. Im Spiel gibt es 13 Warentypen, die Sie erbeuten und mit denen Sie Handel treiben können. Die Kenntnis sicherer Handelsrouten ist für Sie als geschäftstüchtigen Jungpirat natürlich oberstes Gebot. Damit Sie auf der ca. 6 Millionen Quadrat-Seemeilen großen Karte nicht hilflos umherirren, stellt Hot House (jawoll, die Macher von Gangsters!) Ihnen virtuelle Berater zur Seite, die nützliche Tips zu den 75 Häfen, der Moral der Crew, der Nahrungsmittelversorgung, den Kämpfen und auch Infos zu näher kommenden Schiffen in petto haben. Die See- und ganz besonders die Landgefechte wurden im Vergleich zum Klassiker Pirates! stark verbessert und ausgebaut. Der Kampfbildschirm wird in isometrischer Perspektive dargestellt, an Land befehligen Sie Ihre Bodentruppen in bester C&C-Manier. Erobern Sie einzelne Gebäude, nehmen Sie Forts ein oder erzwingen Sie vom Gouverneur ein Lösegeld, wobei nur die Kombination verschiedener Taktiken zum Sieg führt. Erscheinen soll das Seeräuberparadies Anfang August, Sid Meiers Pirates dürfen dann wohl endgültig in Rente gehen.

Joachim Hesse

Interview

PC Action: *Wie seid Ihr denn auf die Idee zu „Unter Schwarzer Flagge" gekommen? Wenn ich ehrlich bin, erinnert es mich sehr stark an ein bekanntes Spiel von Sid Meier.*

» Der Spieler soll sich frei bewegen und alles ausprobieren können «



Rob Davis, Produzent Unter Schwarzer Flagge

Rob: Wenn man sich für Piratenspiele interessierte, war es nur eine Frage der Zeit, bis man auf Sid Meiers „Pirates!" stieß. Das ist jetzt so in etwa zehn Jahre her. Martin (Anm. d. Red: Gemeint ist Martin Carr, Geschäftsführer von Hot House) und ich und auch ein paar andere Leute hier schlossen uns damals der Londoner Niederlassung von MicroProse an. Heute wollen wir die Dinge aufgreifen, die Pirates! so erfolgreich machten, und eine neue Welt erschaffen. Der Spieler soll sich frei bewegen und alles ausprobieren können. Es gibt nichts, was er als erstes unbedingt tun muß.

PC Action: *Völlige Bewegungsfreiheit bot ja schon Pirates. Wo liegen denn die wesentlichen Unterschiede?*

Rob: Einer der Hauptunterschiede in unserem Spiel ist der multiple Schiffskampf. Der Spieler erhält die Kontrolle über bis zu zwölf Schiffe auf einmal. Bei den Seekämpfen ist es sehr wichtig, die Übersicht zu bewahren und die Schiffe rechtzeitig zu bewegen. In Sids Spiel hast Du bloß ein Schiff in den Schlachten gelenkt. Genauso bei den Landkämpfen: Die verschiedenen Gebäude können mit der Maus selektiert werden, der Spieler kann die Gebäude betreten und verlassen, alle Einheiten haben individuelle Energiebalken. Das Kampfsystem haben wir bewußt einfach gestaltet. Alles basiert auf sehr realistischen Ökologiemodellen. Insgesamt besteht das Spiel aus vielen verschiedenen Teilen wie Seekampf, Landkampf, Handel oder Diplomatie.



Dank Richtungspfeilen navigieren Sie auch ohne Sextant.



Ihre Flotte nähert sich einem spanischen Handelskonvoi.

Unter Schwarzer Flagge

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB RAM, Win 95/98
Technik:	Direct3D, Glide, Open GL, Direct Sound
Spielerzahl:	Keine Mehrspieleroption
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Hot House/Eidos
Veröffentlichung:	August 1999 — **Genre:** Echtzeitstrategie
Vergleichbar mit:	Der Korsar

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- X Wirtschaft

» Augenklappen ausgepackt und Enterhaken gewetzt: Mit der schwarzen Flagge steht endlich ein würdiger Pirates-Nachfolger vor dem Stapellauf. «

Auf gute Nachbarschaft!

Maxis hat eine turbulente Vergangenheit hinter sich. Mißmanagement und eine Reihe mittelmäßiger Produkte führten das Unternehmen fast an den Rand des Ruins. Mittlerweile sieht die Zukunft wieder etwas rosiger aus, und die aktuellen Projekte könnten tatsächlich wieder einmal „etwas Großes" werden .

Fakten

- Wissenschaftlich fundierte „Open End"-Simulation des Alltags
- Einfach zu handhabendes Point-&-Click-Tool für Hausbau und Inneneinrichtung
- Differenzierte Charaktererstellung
- Komplexe Interaktionen der Sims untereinander und mit Objekten
- Importieren eigener Skins möglich
- Austausch von Häusern und Sims über automatisch erstellte Internet-Homepages

Der PR-Manager von Maxis, Patrick Buechner, umschrieb bei unserem Besuch in Walnut Creek die Situation des Unternehmens folgendermaßen: „Mit SimCity 3000 haben wir bei Maxis bewiesen, daß wir nach all den Jahren immer noch SimCity produzieren können. Mit The Sims und SimMars wollen wir nun zeigen, daß damit unsere Möglichkeiten noch lange nicht erschöpft sind." In der Tat scheint Maxis jetzt nach einer längeren Durststrecke mit SimCity 3000 und den beiden genannten Produkten wieder allmählich Fuß zu fassen. Während sich das ehrgeizige, in Kooperation mit der NASA entstehende Echtzeitstrategiespiel SimMars (siehe Kasten) noch ganz im Anfangsstadium der Entwicklung befindet und nicht vor der ersten Hälfte des kommenden Jahres auf den Markt kommen soll, nimmt The Sims, ein Projekt des SimCity-Erfinders Will Wright, bereits jetzt deutliche Gestalt an.

Erste Baupläne

The Sims liegt ein faszinierendes Konzept zugrunde: Sie



Auch Mißgeschicke bleiben in den Haushalten der Sims nicht aus und fordern deren Improvisationsgabe beim Problemlösen.



Die Beziehungen der Sims untereinander können ganz unterschiedlicher Natur sein und werden dem Spieler differenziert mit Prozentwerten und diversen Icons veranschaulicht. Finden sich zwei Sims sympathisch, ist auch das Austauschen von Geschenken oder eine Liebesaffäre nicht ausgeschlossen.

Surfing Sims

Gegenwärtig ist The Sims als reines Einzelspieler-Produkt in der Entwicklung, wird den Käufern aber dennoch schon in der ersten Version die Möglichkeit bieten, sich mit anderen Sims-Spielern auszutauschen. Beim Abspeichern eines Spielstandes erstellt das Programm nämlich für jedes Haus, das man gebaut hat, eine Webseite mit allen Features – dem Gebäude, den Charakteren, ihren Berufen, ihren Gefühlen, ihren Beziehungen zueinander usw. – die Homepage enthält auch die gesamte Datei mit den Daten der Familie. Die Sims-Spieler können also im Internet nach Sims-Homepages suchen, dann die Häuser und Familien anderer Spieler downloaden und in der Nachbarschaft ihrer eigenen Sims ansiedeln. Da die neuen Familien wieder bislang unbekannte Charaktereigenschaften mit ins Spiel bringen, die sich auf das soziale Geflecht der Umgebung auswirken, ergeben sich für den Spieler wieder neue Herausforderungen.

übernehmen sozusagen die Rolle eines „Aufsehers" über eine Gruppe virtueller Charaktere und greifen steuernd in deren Geschicke ein. Sie schaffen Ihren digitalen Schützlingen zunächst einmal Wohnraum und versuchen, für optimale Lebensbedingungen zu sorgen. Anschließend können Sie sich verstärkt der sozialen Komponente zuwenden und das Gemeinschaftsleben der Sims in Fahrt bringen, was dann wohl den größten Teil des Spiels ausmacht. Dies war jedoch nicht von Anfang an so geplant, Designer Will Wright ließ sich zunächst von ganz anderer Seite inspirieren. Ihm war die ungeheure Popularität sogenannter Home-Design-Anwendungsprogramme aufgefallen, mit deren Hilfe sich jeder Architektur-Laie auf dem PC sein Traumhaus entwerfen und einrichten kann. Wright stellte die Diskrepanz zwischen den hohen Verkaufszahlen dieser Programme und der Zahl der tatsächlich gebauten Häuser fest und kam zu dem Schluß, daß viele Menschen Home-Design-Programme als eine Art Spielzeug zum Ausleben ihrer Phantasie benutzen. Dafür waren die Programme laut Wright jedoch wegen ihrer Schwerfälligkeit kaum geeignet. Also machte er sich daran, ein Hausbau- und Innenarchitektur-Programm zu entwerfen, in dem weniger die bauliche Präzision als vielmehr der kreative Spaß im Vordergrund stand. War ein Haus jedoch fertiggestellt, mußte auch dessen Wohnqualität irgendwie bewertet werden – und was lag da näher, als es mit Menschen zu bevölkern …

Schöner wohnen

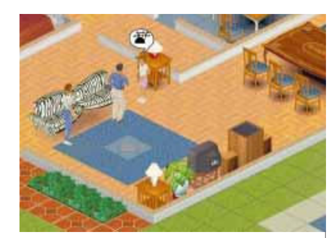
In The Sims können Sie sowohl auf vorgefertigte Häuser zurückgreifen als auch die eigenen vier Wände für Ihre virtuellen Schützlinge von Grund auf selbst designen. Die Wohngegend wird aus der isometrischen Perspektive dargestellt und läßt sich in mehreren Stufen zoomen. Über ein kinderleicht bedienbares Point-&-Click-Interface am unteren Bildschirmrand plazieren Sie zunächst Außenmauern und Innenwände, verlegen Fußböden, richten Bad und Küche ein und widmen sich dann den Feinheiten der Inneneinrichtung. Je nach charakterlicher Prägung des Bewohners können dabei die Prioritäten anders liegen – vielleicht machen Sie Ihrem Sim ja eine ganz besondere Freude, indem Sie ihm ein So-



Es ist wichtig, seinen Sims eine möglichst attraktive Lebensumgebung zu schaffen und dabei auch auf deren unterschiedliche Interessen einzugehen. Mögen die einen sich bei einer Partie Billard entspannen, bevorzugt der ernstere Typ hierzu klassische Musik aus der Stereoanlage. Eine sehr wichtige Funktion erfüllt das gemeinsame heiße Bad, bei dem sich die Sims oft im Gespräch geistig näherkommen. Es empfiehlt sich auch, einen Sims anzuweisen, für alle Bewohner des Hauses die Nahrung zuzubereiten.



Manche Sims entpuppen sich als regelrechte Schlamper: Essensreste auf dem Tisch, Müll auf dem Fußboden und eine Wasserlache vor der Dusche – hier wird es Zeit, daß der Spieler mal korrigierend eingreift!



Der ganze Stolz des Besitzers: die Couch mit dem Zebra-Überzug! Ob er damit seinen beiden Besucherinnen imponieren kann?

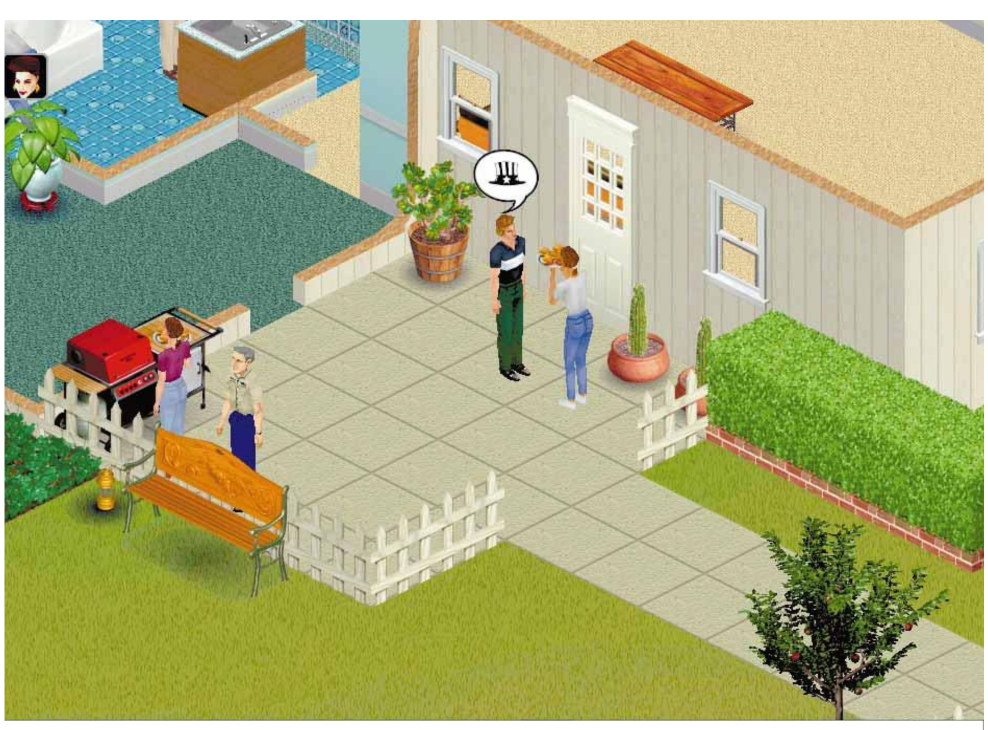


Die Wohnumgebung der Sims wird aus der isometrischen Perspektive dargestellt. Häuser, die übrigens auch mehrere Stockwerke umfassen können, lassen sich aus vorgefertigten Versatzstücken per Drag & Drop in wenigen Minuten auf den Bildschirm zaubern.

fa mit knalligem Zebramuster ins Wohnzimmer stellen oder ihm die Möglichkeit geben, seinen Spieltrieb mit Freunden an einem Billardtisch auszuleben. Die Qualität eines Raums wird dadurch festgelegt, wie gern sich Ihr Sim darin aufhält. Auch hier kann es jedoch zu Schwankungen kommen: Zieht es Ihren Sim beispielsweise besonders in das Zimmer mit dem Aquarium, wird er dieses eher meiden, wenn einer seiner Fische das Zeitliche segnet ...

Ein Haus voller Leben

Wie beim Hausbau stehen Ihnen auch bei Ihren Sims viele Möglichkeiten offen. Entweder Sie wählen sich Ihre Gesellen aus dem Fundus der vorgefertigten Charaktere aus oder Sie „designen" Ihre eigene Familie. Das Zusammenspiel verschiedener Eigenschaften wie „ernsthaft" oder „verspielt" und bestimmter Grundtendenzen wie Charisma, Logik oder handwerklichem Geschick sorgt allerdings auch immer wieder für unvorhergesehene Überraschungen – es scheint dann tatsächlich so, als ob Ihre Sims ein gewisses Eigenleben entwickeln würden. So kann sich der Hausherr, den Sie dazu ausersehen haben, das Geld für die Brötchen zu verdienen, als faules Stück entpuppen und nicht einmal bereit sein, ein Kochbuch in die Hand zu nehmen. Auf der anderen Seite vergnügt sich seine Gattin vielleicht gerne mit Computerspielen und sucht sich übers Internet beim Arbeitsamt einen Job. Es kann ebenso passieren, daß ein Sim ein Leck in der Wasserleitung entdeckt und über dem Versuch verzweifelt, es zu reparieren. Falls seine Fähigkeiten auf diesem Gebiet nicht ausreichen, hilft es eventuell, ihn zur Lektüre eines Heimwerker-Ratgebers aus dem Bücherregal zu animieren. Überhaupt können Ihre Sims je nach Veranlagung auch verschiedene berufliche Karrieren einschlagen. Wer sich besonders durch logisches



Bei einer gemeinsamen Grillparty kommen sich die Nachbarn näher. Wenn die eigene Familie mit den Personen aus den umliegenden Häusern zusammentrifft, wird´s erst richtig interessant.

Denken auszeichnet, ist möglicherweise prädestiniert dafür, Wissenschaftler zu werden, während charismatische Persönlichkeiten wohl eher die politische oder künstlerische Laufbahn einschlagen.

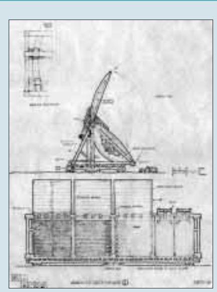
Abenteuer Alltag

Natürlich bewegen sich Ihre Sims nicht im luftleeren Raum und müssen irgendwie versuchen, den Alltag zu meistern. Dabei bedienen sie sich zum einen der Objekte, die Sie in ihren Häusern plaziert haben, sei es nun der Kühlschrank, ein Fernsehgerät, ein Bett oder die Duschkabine. Jedes dieser Elemente bietet eine Reihe von Interaktionsmöglichkeiten, die einem je nach Situation über ein Pop-Up-Interface zur Verfügung stehen. Befindet sich Ihr Sim beispielsweise alleine in dem Zimmer mit dem Billardtisch, kann er lediglich sein Geschick am grünen Tisch trainieren – sind jedoch befreundete Sims in der Nähe, gelingt es vielleicht, diese zu einer Partie herauszufordern. Das soziale Miteinander spielt in der virtuellen Gesellschaft eine große Rolle – alle Sims stehen zueinander in unterschiedlich engen Beziehungen, die sich im Laufe der Zeit auch ändern können. Treffen zwei Sims aufeinander, werden sie sich im Gespräch „beschnuppern" und gemeinsame Interessen suchen – werden sie fündig, steigt die gegenseitige Sympathie. Es kann sogar sein, daß sich zwei Sims ineinander verlieben. Selbstverständlich darf der Spieler auch hier per Interface steuernd eingreifen und recht differenziert festlegen, wie sich sein Sim anderen gegenüber verhalten soll. Die Bandbreite reicht hier vom neutralen Gruß über Einladungen und Gespräche bis hin zum Necken. Weitere Informationen zu The Sims entnehmen Sie bitte dem Interview mit Chefdesigner Will Wright auf Seite 64.

Herbert Aichinger

SimMars





SimMars befindet sich noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, so daß sich Maxis mit der Veröffentlichung von Screenshots aus dem Spiel noch zurückhält. Skizzen zu einem Bohr-Roboter und einem technisch fortgeschrittenen Gewächshaus vermitteln einen ersten Eindruck von den Einheiten, die man in dem Spiel zu sehen bekommen wird.

SimMars ist neben The Sims Maxis' zweites aktuelles Großprojekt. Es handelt sich dabei um ein Echtzeitstrategiespiel, in dem es gilt, sich nach und nach von der Erde zu lösen und den Mars zu kolonisieren. Anders als bisherige Sim-Spiele basiert SimMars auf echtem 3D-Terrain und unterstützt auch entsprechende Beschleunigerhardware. Besonders bemerkenswert: Maxis kooperiert bei diesem Projekt sehr eng mit der NASA, die den Entwicklern in allen Fragen zum roten Planeten beratend zur Seite steht.

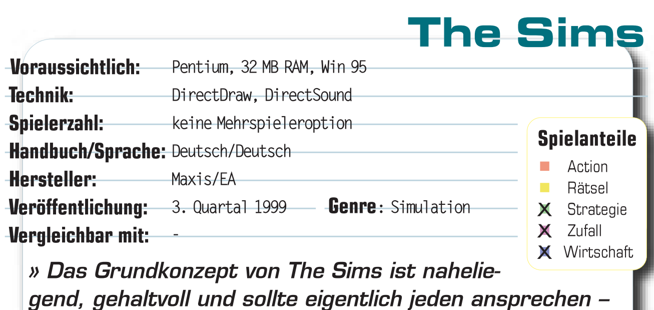


Sollte diese Familie mit dem Aufziehen des Nachwuchses überfordert sein? Viele Arbeiten im Haushalt bleiben unerledigt: Im Geschirrspüler türmen sich die Teller, die Pflanzen leiden unter chronischem Wassermangel und die Frau des Hauses macht einen reichlich erschöpften Eindruck.



Nicht immer gehen Sims freundlich miteinander um. Auch Streitereien und Wutausbrüche sind wie im richtigen Leben vorprogrammiert. „Sprechende" Icons geben dem Spieler darüber Auskunft, was seine virtuellen Schützlinge bewegt.

The Sims



Voraussichtlich: Pentium, 32 MB RAM, Win 95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl: keine Mehrspieleroption
Handbuch/Sprache: Deutsch/Deutsch
Hersteller: Maxis/EA
Veröffentlichung: 3. Quartal 1999 **Genre:** Simulation
Vergleichbar mit: -

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- X Strategie
- X Zufall
- X Wirtschaft

» Das Grundkonzept von The Sims ist naheliegend, gehaltvoll und sollte eigentlich jeden ansprechen – noch offen bleibt die Frage nach der Langzeitmotivation.«

Interview

Will Wright, Mitgründer der Firma Maxis, hat sich bereits 1985 mit seinem Spiel SimCity – The City Simulator einen festen Platz im Olymp der Spieledesigner gesichert. Das Programm, das erst kürzlich völlig runderneuert als SimCity 3000 seine dritte Neuauflage erlebte, bildete dank seines überragenden Erfolgs bislang die „Lebensader" von Maxis und war zugleich Ausgangspunkt für die Entwicklung einer Reihe ähnlich gearteter, aber weniger populärer Spiele, an deren Entwicklung Will Wright ebenfalls maßgeblich beteiligt war. Dazu zählen u. a. SimEarth (1990), Sim Ant (1991) und SimCopter. Wrights zweite Leidenschaft neben der Arbeit als Spieledesigner sind selbstgebaute Roboter – er ist mit seinen Kreationen regelmäßig bei den jährlich veranstalteten Robot Wars in San Francisco vertreten.

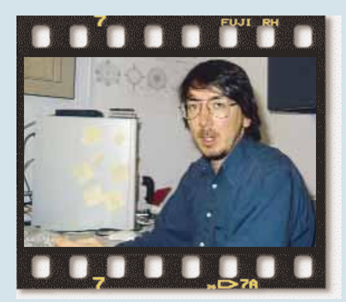
PC Action *Wie kamen Sie auf die Idee, in einem Spiel das banale Altagsleben zu simulieren?*

Will Wright: Eigentlich dachte ich zunächst an eine Hausbau-Simulation, in der es letztendlich darauf ankommt, sein Geschick als Architekt unter Beweis zu stellen. Aber dann wurde mir Folgendes klar: Wenn ich die Qualität meiner Bauwerke bewerten wollte, mußte ich die Menschen simulieren, die darin leben. Von da an entwickelte sich das Projekt in eine ganz andere Richtung – das Alltagsleben der Menschen in meinen Häusern stand plötzlich im Mittelpunkt des Interesses.

PC Action *Welche Aspekte sind es Ihrer Meinung nach, die die Spieler an einer Simulation ihres Alltagslebens am meisten faszinieren werden?*

Will Wright: Nun, sie können das Spiel fast wie eine Voodoo-Puppe einsetzen **grinst** – man kann damit all die Dinge machen, die man gerne möchte. Die Sims können Affären miteinander haben, sie können sogar sterben und diversen Unglücken zum Opfer fallen. Es ist möglich, die ganze soziale Dynamik zwischen den einzelnen Charakteren zu simulieren … Menschen aus verschiedenen Häusern können sich gegenseitig einladen und ein richtiges Beziehungsgeflecht miteinander aufbauen. Man designt also eine Wohngegend, plaziert dort Menschen, die darin leben sollen, und an dem Punkt ähnelt das Spiel fast schon einem Echtzeitstrategiespiel. Wenn man sich einmal bewußt macht, welch großer Teil unseres Lebens auf Faktoren wie Wirtschaftlichkeit und zeitlicher Effizienz basiert … ständig treffen wir im Alltag ganz ähnliche Entscheidungen, setzen bei unseren Handlungen Prioritäten … das Leben kommt mir manchmal wie eine große WarCraft-Session vor, abgesehen natürlich davon, daß wir keine Orks bekämpfen: Man versucht pausenlos, sich seine Lebensumstände so angenehm wie möglich zu gestalten …

» Eigentlich dachte ich zunächst an eine Hausbau-Simulation … «



Will Wright, Maxis Chefdesigner

PC Action *Als Spieler kann man in The Sims fast ein virtuelles Abbild seiner eigenen Familie kreieren. Welche Möglichkeiten hat man zu Beginn des Spiels, die Eigenschaften seiner Sims den eigenen Wünschen anzupassen?*

Will Wright: Man kann im Spiel zwischen verschiedenen vorgefertigten Charakteren und Grafiken wählen, außerdem ist es möglich, ein Persönlichkeitsprofil zu erstellen, das festlegt, wie sich die Charaktere im Spiel verhalten – jemand, der eher spielerisch veranlagt ist, verbringt seine Zeit vielleicht gerne am Billardtisch, während ein ernsthafter Charakter lieber zum Buch greift oder klassische Musik hört. Auch bei den Grafiken lassen wir dem Spieler viele Freiheiten: Wir speichern sie im Bitmap-Format ab und jeder kann sie nach Wunsch nachbearbeiten – es ist genauso gut möglich, Skins aus ids 1st Person-Shooter einzubauen. Ich will den Spielern hier wirklich so viel Raum für eigene Kreativität lassen wie möglich – wir planen sogar, eine Website speziell zu diesem Thema einzurichten – wir helfen den Leuten, ihre eigenen Kreationen untereinander auszutauschen.

PC Action *Können Sie uns ein paar Beispiele geben, wie die Sims auf die Aktionen des Spielers reagieren?*

Will Wright: Nun, die Sims denken nicht sehr weit voraus. Wenn ein Sim ins Badezimmer gehen muß, wird er das tun, wenn er Hunger hat, wird er sich einen Snack besorgen – aber er wird nicht daran denken, für die anderen Leute im Haus ebenfalls was zu kochen. Es ist die Aufgabe des Spielers, für seine Sims langfristig eine Strategie für den Tagesablauf zu entwerfen. Normalerweise macht es Sinn, wenn man einen Sim immer für die anderen kochen läßt, aber die Sims sind sehr egoistisch und tun sowas fast nie aus eigenem Antrieb. Man muß es ihnen sagen und diesen Teil ihres Lebens planen. Sie gehen nicht zur Arbeit, wenn man sie nicht dazu auffordert, ja, sie werden sich nicht einmal um einen Job

» Ich will den Spielern so viel Raum für eigene Kreativität lassen wie möglich. «



bemühen. Der Spieler muß also Dinge voraussehen, die den Sims so nicht bewußt sind – sie verhalten sich wie kleine Kinder: mit dem Hier und Jetzt kommen sie sehr gut zurecht, aber bei allen anderen Aktivitäten muß der Spieler steuernd eingreifen.

PC Action *Wäre es nicht denkbar, The Sims mit einem Mehrspielermodus auszustatten, der es den Spielern ermöglicht, gemeinsam eine Wohngegend zu bevölkern und miteinander zu interagieren?*

Will Wright: Ja, darüber haben wir uns sehr viele Gedanken gemacht – es bietet sich ja geradezu an. In der Tat wäre es viel einfacher, aus den Sims ein Multiplayerspiel zu machen, denn wir müßten uns bei weitem nicht so sehr um die Künstliche Intelligenz kümmern, wie das jetzt der Fall ist. Der erste Schritt in diese Richtung ist unser Plan mit dem Web, nach dem Spieler über das Internet Häuser und Sim-Familien tauschen können. Danach werden wir sicher noch etwas in Richtung Mehrspieler-Modus unternehmen, aber zunächst wollen wir einmal die Einzelspielerversion so herausbringen, daß sie gut ausbalanciert ist und auch wirklich Spaß macht …

PC Action *Mr. Wright, herzlichen Dank für das Gespräch!*

Testphilosophien

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vetraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen. Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche Highend-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen z. B. ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold". Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Prozentsystem

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und selbst feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen? Die untenstehende Tabelle hilft Ihnen bei der Einschätzung.

Wertung	Beschreibung
91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genrefans eventuell brauchbar.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.
41-50%	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
31-40%	**Schwach:** Ab dieser Prozentspanne wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich ausbremst.
21-30%	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern" sind langweilig, nicht zeitgemäß und/oder haben große Mängel.
11-20%	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das spätestens nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
0-10%	**Indiskutabel:** So schlecht, daß es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Bewertungskriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft, die Einzel- und Mehrspieler-Wertungen? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Die Bezeichnung „Spielspaß" sollte fast schon alles sagen. Wir fragen uns u. a.: Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht ein Spiel Spaß? Wie gut sind Hintergrundgeschichte und Atmosphäre? Welche Innovationen bietet der Titel?

Soundausgabe

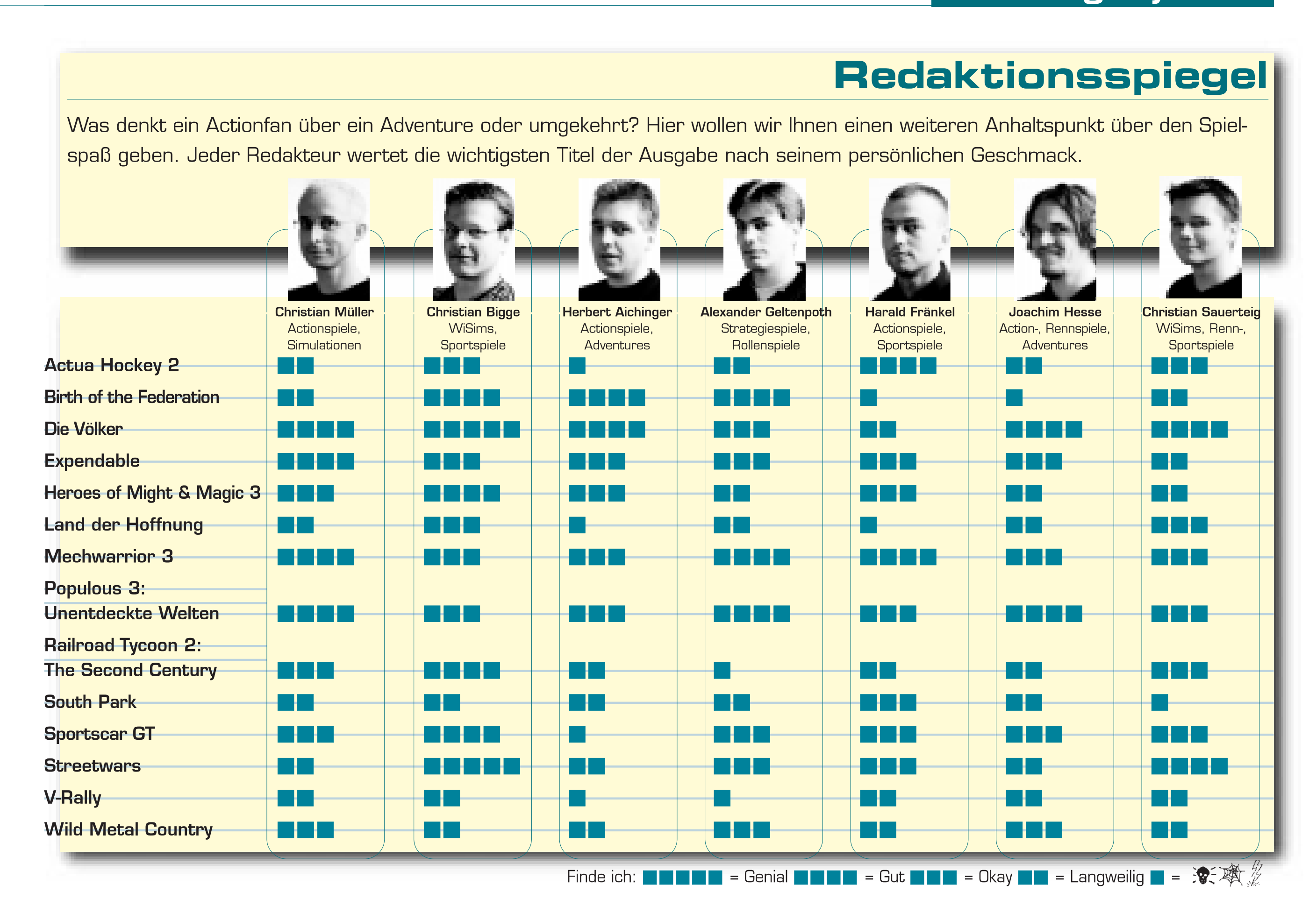
Mit diesem Kriterium beurteilen wir vorwiegend, wie realistisch die allgemeinen Effekte und die Qualität der Sprachausgabe sind und wie die Musik das Geschehen unterstützt.

Grafikdarstellung

Klar spielt die Optik bei Computerspielen eine wichtige Rolle. Wir begutachten für Sie beispielsweise die Auflösung, ob das Scrolling flüssig ist, die Spezial-Effekte, die Animationen, die plastische Darstellung und die Texturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern läßt. Einsteigerfreundlichkeit kann ebenfalls ein Kriterium sein.



Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt über den Spielspaß geben. Jeder Redakteur wertet die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.

	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Christian Bigge WiSims, Sportspiele	Herbert Aichinger Actionspiele, Adventures	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele
Actua Hockey 2	■■	■■■	■	■■	■■■■	■■	■■■
Birth of the Federation	■■	■■■■	■■■■	■■■■	■	■	■■
Die Völker	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■	■■	■■■■	■■■■
Expendable	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■
Heroes of Might & Magic 3	■■■	■■■■	■■■	■■	■■■	■■	■■
Land der Hoffnung	■■	■■■	■	■■	■	■■	■■■
Mechwarrior 3	■■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■
Populous 3: Unentdeckte Welten	■■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■
Railroad Tycoon 2: The Second Century	■■■	■■■■	■■	■	■■	■■	■■■
South Park	■■	■■	■■	■■	■■■	■■	■
Sportscar GT	■■■	■■■■	■	■■■	■■■	■■■	■■■
Streetwars	■■	■■■■■	■■	■■■	■■■	■■	■■■■
V-Rally	■■	■■	■	■	■■	■■	■■
Wild Metal Country	■■■	■■	■■	■■■	■■	■■■	■■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ =

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hier finden Sie Anmerkungen zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL, Glide (für alle 3Dfx-Karten), PowerSGL (PowerVR-Karten) und Metal (S3 Savage 3D).

Die Mindestanforderungen laut Hersteller

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muß keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win95-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Pac Man 3D

Mindestens: P 200 MMX, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll: PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik: DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik: DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte: Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl: 16 Sp. Netzwerk u. Internet, 2 Sp. Modem
CD/HD: 1.8 GB/450-680 MB
Handbuch/Sprache: Deutsch/Engl.
Preis: ca. DM 80,-
Hersteller: Mustersoft
Veröffentlichung: Dezember
USK-Altersfreigabe: Ab 16

Spielanteile
Action
Rätsel
Strategie
Zufall
Wirtschaft

» Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele «

Genre: Ego-Shooter
Testversion: Beta 0.95
Steuerung: Sehr gut
FFeedback: Gut
Grafik: 96%
Sound: 89%
Mehrspieler: 93%
Einzelspieler: 93 %

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.

Seid fruchtbar und mehret Euch ...

Oh, was für ein Fehler! Hatten wir in unserer Vorschau von Die Völker in PCA 4/99 nicht unvorsichtigerweise ein Volk als Pimons bezeichnet? Natürlich völlig falsch, die „evolutionären" Kerlchen schreiben sich mit zwei Ms, also Pimmons. Na ja, sonst stimmten die Angaben im Artikel aber. Das Spiel ist also genauso gut geworden, wie wir das vor drei Monaten bereits vermutet hatten.



Polizeirevier, bekämpft die Kriminalität in der Stadt

Nahrungsmittel und Ro... fe der Stadt werden in ... Lagerhäusen aufbewah...

Großes Wohnhaus, bietet Platz für bis zu 9 Einwohner

Normale Wohnhäuser, bieten jeweils Platz für bis zu drei Einwohner

Labor, forscht nach neuen Technologien und Einheiten

Im Zeitungsstand werden die neuesten Nachrichten zusammengestellt.

Schwertkämpferinnen und Bogenschützen werden in der Kaserne ausgebildet

Schule, bildet Einheiten wie Holzfällerinnen, Bäckerinnen und Späherinnen aus.

Botschaft, erhält diplomatische Beziehungen aufrecht

Zwei Bogenschützinnen bei der Patrouille

Rathaus, Ausgangspunkt jeder Stadt

Späturm, erhöht die Sichtweite und erkennt Gegner frühzeitig

Diesen Tempel hat unsere Baumeisterin soeben fertig gestellt

Unsere Holzfällerin bei der Arbeit.

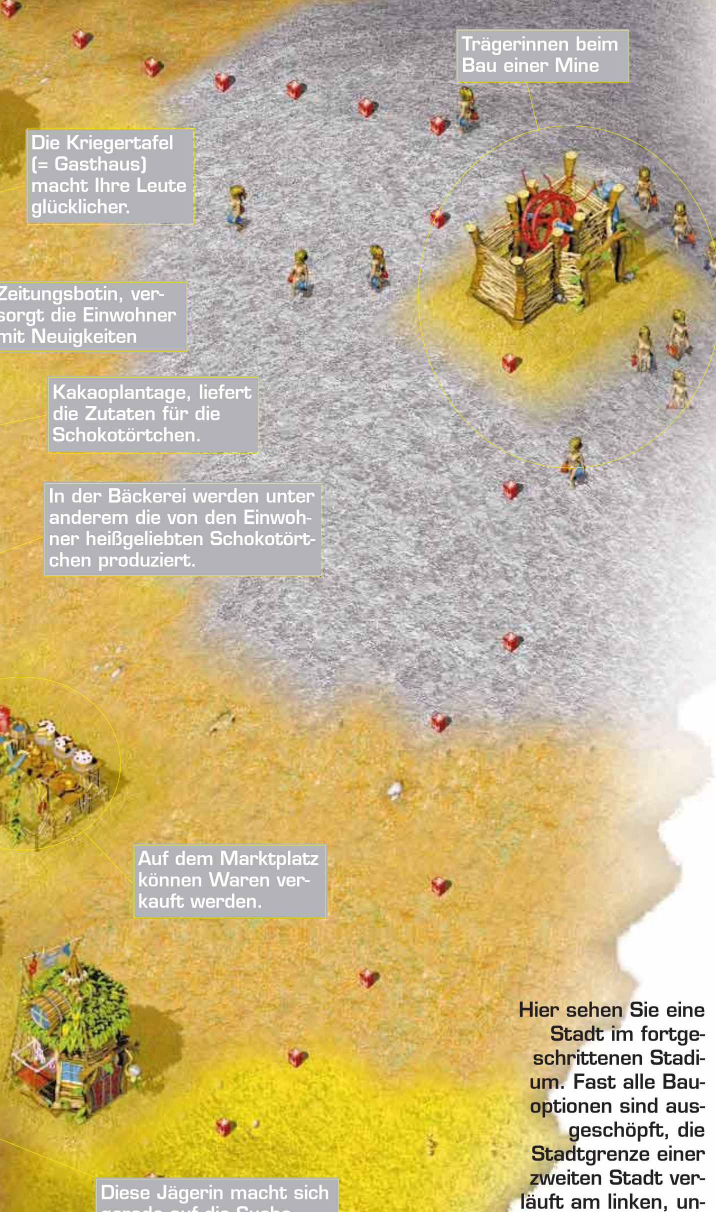
Eine Bergarbeiterin schleppt Steine ins Lager.



Vergleich

Die Siedler 3 und Anno 1602 bieten ein ähnliches Spielgefühl und können auf eine um Nuancen komfortablere Steuerung bauen. Auch durch eine gute Hintergrundgeschichte und verknüpfte Kampagnenmissionen setzen sich Blue Byte und Sunflowers etwas von den Österreichern ab. Land der Hoffnung besitzt eigentlich eine ähnliche Spieltiefe, scheitert aber an der Technik.

Die Siedler 3	89%
Anno 1602	88%
Die Völker	86%
Land der Hoffnung	70%



Hier sehen Sie eine Stadt im fortgeschrittenen Stadium. Fast alle Bauoptionen sind ausgeschöpft, die Stadtgrenze einer zweiten Stadt verläuft am linken, unteren Bildrand.

Die Völker präsentiert sich als klassisches Aufbaustrategiespiel und tritt damit in direkte Konkurrenz zu Blue Bytes Siedlern und Sunflowers Anno 1602. Einen gravierenden Unterschied gibt es allerdings: Als Story-Hintergrund wurde erstmals ein Sciencefiction-Szenario gewählt (siehe Kasten „Die Story"), was das österreichische Entwicklerteam von Neo in die Lage versetzte, drei völlig unterschiedliche Rassen in einem Spiel zu vereinen.

Fakten

- 75 verschiedene Gebäude
- 80 Berufe der Bewohner
- 100 Erfindungen
- 3 Völker
- Kampagnen mit 10 Einzelmissionen pro Volk
- 3D-Landschaft stufenlos zoombar
- Mehrspielermodus für drei Spieler (Netzwerk)

Der kleine Unterschied

Diesen Vorteil hat man weidlich ausgenutzt. Nicht nur optisch sind die pummeligen, blauen Pimmons, die adretten Amazonen und das Insektengezücht der Sajikis ziemlich verschieden, sie besitzen auch unterschiedliche Bedürfnisse und Charaktereigenschaften. Während die Pimmons grundsätzlich friedliebend sind und eine hohe Intelligenz besitzen, sind die Sajikis das kriegerischste aller Völker und vermehren sich sehr schnell. Die Amazonen fungieren als Bindeglied zwischen den anderen Rassen, sie zeichnen sich durch gesundes Mittelmaß aus. Das ist durchaus wichtig, beeinflußt es doch unmittelbar die Taktiken, mit denen die Stämme zu führen sind. Zunächst einmal müssen Sie die unterschiedlichen Baumaterialien kennen. Amazonen bauen vorwiegend mit Holz, Pimmons mit Steinen und Sajikis nutzen Nahrungsreste für den Ausbau ihrer Nester. Leider hat Neo seinen Völkern auch jeweils ein Laster mit auf den Weg gegeben. Pilzschnaps motiviert später Pimmons, Rauchwaren konsumieren die Insektoiden und die feschen Mädels brauchen – na was wohl? – natürlich Schokotörtchen zu ihrem Glück.

Der Ernst des Lebens

Doch mit solchen Dingen müssen Sie sich zunächst nicht herumschlagen, denn aller Anfang ist leicht und nur zu bekannt: Wie bei den Siedlern er-

Die Völker

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Entwarnung! Mit der sehr guten Softwareengine läuft Die Völker mit der Auflösung 800x600 Bildpunkten auf einem P 200 mit 32 MB Arbeitsspeicher relativ flüssig. Für die höhere Ausflösung sollte es schon ein P 266 sein, am besten mit mindestens 64 MB RAM.

Installation

Die einzige Installationsart belegt recht sparsame 125 MB auf der Festplatte. DirectX, DirectMedia und die Intel Indeo 5 Codecs weden bei Bedarf mit installiert. Vor allem DirectMedia liegt in einer brandaktuellen Version vor, die Sie unbedingt installieren sollten.

Ladezeiten, gemessen mit einem 24x CD-ROM: Erträglich

Sound & Musik

Egal ob Anno 1602, Siedler 3 oder auch Land der Hoffnung: Gelungene Hintergrundmusik bieten mittlerweile alle guten Aufbaustrategiespiele und auch Die Völker machen hier keine Ausnahme. 20 schöne und abwechslungsreiche CD-Audio-Tracks sowie der gute Sound mit seiner klaren Sprachausgabe kreieren eine nette Spielatmosphäre.

Steuerung

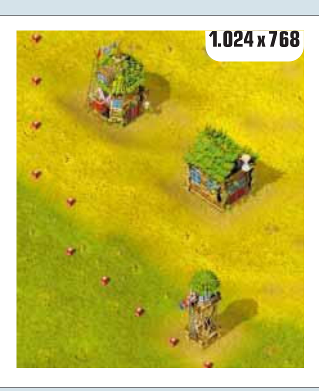
Im Gegensatz zu anderen Aufbaustrategiespielen wählen Sie bei Die Völker Ihre Einheiten zwar auch mit der linken Maustaste aus, den Befehl, zu einem bestimmten Punkt zu gehen, erteilen Sie jedoch mit der rechten Maustaste. Gewöhnungsbedürftig, aber gut. Eine Handvoll weniger und obendrein noch übersichtlicherer Menüs hingegen hätte keinesfalls geschadet. Bis man sich zurechtfindet und weiß, wo welches Menü versteckt ist, vergeht einige Zeit. Auch die Einstiegsmissionen schaffen hier keine Abhilfe.

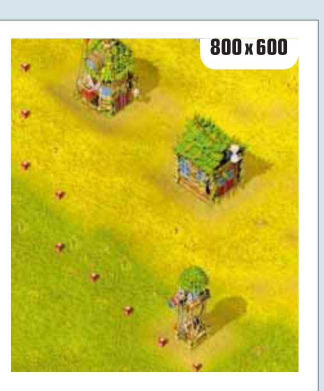
Pro & contra

- ⊕ Sehr detaillierte Grafik, liebevolle Animationen
- ⊕ Gut ausbalancierte Völker mit unterschiedlichen Schwerpunkten
- ⊕ Zig Bauoptionen, auch dadurch hohe Langzeitmotivation
- ⊕ Gut ausbalanciertes Wirtschaftssystem
- ⊖ leicht überladene Menüs erfordern fixen Mausfinger
- ⊖ Keine kampagnenübergreifende Story
- ⊖ Keine Zwischensequenzen
- ⊖ Spielgeschwindigkeit nicht variabel

Grafik

Die optional 3D-beschleunigte Grafik ist eines der Aushängeschilder von Die Völker und zweifelsohne sehr gut gelungen. Links sehen Sie einen Screenshot mit einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten und aktivierter 3D-Hardwarebeschleunigung, rechts daneben einen ohne 3D-Hardwarebeschleunigung in der Auflösung 800x600.


1.024 x 768


800 x 600

„Die Völker" im Wettbewerb

	Die Völker	Die Siedler 3	Anno 1602
Tutorial	Ja	Ja	Ja
Missionen	30	24	16
Mehrspieler	3 Sp. LAN	20 Sp. LAN, TCP/IP	4 Sp. LAN
Editor	Nein	Nein	Nein
Spielgeschwindigkeiten	1	2	4
Zwischensequenzen	Nein	Ja	Ja
Fog of War	Ja	Ja	Ja
Handel	Ja	Ja	Ja
Militäreinheiten	5	5	5
Echtzeitkämpfe	Brauchbar	Brauchbar	Mäßig
Seeschlachten	Nein	Nein	Ja
Zivile Einheiten	85	150	ca. 30
Produkte	ca. 30	32	ca. 23
Gebäudetypen	75	ca. 45	ca. 60

richten Sie zunächst Ihr Hauptgebäude und expandieren dann kontinuierlich. Schnell entstehen die ersten Wohnhütten, Spähtürme zur Absicherung, eine Schule und ein Forschungslabor. Sobald die ersten Bewohner ihre Häuser beziehen, werden einige in der Schule weitergebildet. Anfangs stehen eher normale Berufe wie Steinhauer, Holzfäller oder Farmer auf dem Programm, später wird auch spezialisierteres Personal in Form von Polizisten oder Diplomaten benötigt. Insgesamt stellt Die Völker Planstellen für 80 verschiedene Ausbildungsplätze zur Verfügung, der gemeine Arbeitsamt-Beamte kann von so einem Angebot nur träumen. Doch um auch in den Genuß von vielen Einheiten zu kommen, müssen Sie zunächst investieren. Nicht alle 75 Gebäude im Spiel stehen nämlich von Anfang an zur Verfügung, die meisten davon müssen Sie zuvor erforschen. Das kostet natürlich Geld, wie alles im Leben, daher sollten Sie für ein gesundes Verhältnis zwischen Ausgaben und Einnahmen sorgen. Letztere generieren Sie auf zwei Arten: Zum einen besitzen Ihre Mitbürger die Gnade, Sie bei entsprechend angenehmen Lebensbedingungen mit Steuergeldern zu sponsern, zum anderen dürfen, nein müssen Sie später Handel treiben. Dazu senden Sie einen Diplomaten los, der erst einmal Frieden mit den anderen Spezies schließt, woraufhin dann Handelskarawanen installiert werden können. Als Handelswaren können alle vorrätigen Güter dienen, besonders lukrativ sind natürlich die Spezialerzeugnisse, denn warum sollten wohl die Pimmons so dick sein, wenn Sie nicht auch hin und wieder ein Schokotörtchen einwerfen würden?

Auf in den Kampf

Sie haben sich die Bemerkung über die "angenehmen Lebensbedingungen" gemerkt? Gut aufgepaßt, denn diese unsere Völker entpuppen sich im Laufe der Zeit als wahre Gierlappen, worin sich die verschiedenen Rassen übrigens diesmal keinen Deut voneinander unterscheiden. Munter werden Wirtshäuser, Zeitungsstände, Tempel oder sogar Theater für das eigene Wohlbefinden gefordert. Dummerweise müssen Sie diese Begehren durchaus ernst nehmen, denn nur zufriedene Untertanen zahlen anständige Steuersätze. Nun haben Sie schon zwei wesentliche Eckpunkte des Völker-Spielprinzips kennengelernt, den Aufbau-Part samt Ausbildung und Forschung sowie den Wirtschaftsteil, zu dem auch der Handel gehört. Wie es sich für moderne Echtzeitspiele gehört, fehlt da natürlich noch ein wichtiges Element, der Kampf – und gekämpft werden darf mit den Völkern reichlich. Zunächst ein-

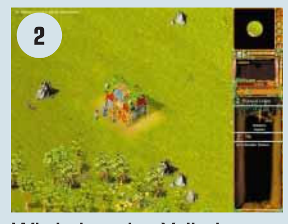


Amazonen bei ihrer wuseligen Arbeit. Die roten Steine rechts oben markieren die Stadtgrenze, ganz rechts sehen Sie das Baumenü samt Häservielfalt.

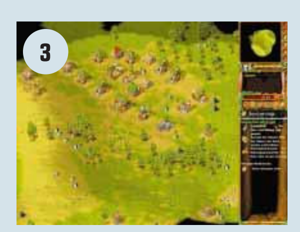
mal müssen Sie mit Jägern dafür sorgen, daß die überall herumstreunenden Wildtiere sich nicht an Ihren Pflanzungen gütlich tun. Das ist relativ profan und erschließt sogar noch eine zusätzliche Nahrungsquelle. Weniger angenehm sind die auftretenden Kriminellen, die ab einem bestimmten Grad an Reichtum in regelmäßigen Abständen und automatisch auftauchen. Auch nicht schlimm, denn die Beseitigung von subversiven Elementen übernimmt automatisch die Polizeiwache, sofern Sie denn rechtzeitig eine errichtet haben. Lästiger sind da schon die anderen Völker, denn im Spielverlauf wird ein Kampf um Hab und Gut irgendwann unvermeidlich. In der Kaserne warten die genregängigen Kampfeinheiten auf ihre Ausbildung, jedes Volk hat zusätzlich teure Spezialeinheiten in der Hinterhand. Die Schlagkraft Ihrer Truppe können Sie gewaltig erhöhen, wenn Sie zusätzlich noch Reiteinheiten, Katapulte, Magier oder gar eine Art Monster züchten, was natürlich nicht in der Kaserne geschieht.

So spielt sich Die völker

1 Nachdem Sie sich für eine Spielvariante (Kampagne oder Endlosspiel) entschieden haben, erhalten Sie Ihre Spielziele in Form weniger Sätze – Videosequenzen gibt's nicht. Lediglich ein Intro (siehe Kaste rechts) und ein Outro spendierte Ihnen Neo.



2 Wir haben das Volk der Amazonen und als Spielmodus „Endlosspiel" gewählt. Mit der Gründerin bauen wir an einer geeigneten Stelle das Rathaus und beginnen mit dem Bau der ersten Gebäude: Haupthaus, Wohnungen, Schule und Labor entstehen.



3 Eine Spielstunde später hat sich unsere Stadt schon sehr viel weiter entwickelt, fast alle Bau- und Forschungsoptionen sind ausgeschöpft. Am unteren Bildrand befindet sich die Grenze einer feindlichen Stadt, welche uns in unseren Expansionsplänen im Wege ist und außerdem wertvolle Ressourcen verschlingt. Die muß weg!



4 Nachdem alle Friedensangebote abgelehnt wurden, blieb uns keine andere Wahl, als eine schlagkräftige Armee zusammenzustellen und die gegnerische Stadt anzugreifen. Die Gegenwehr war überraschend schwach, so daß wir problemlos die restlichen Gebäude zerstören und kurze Zeit später unsere Stadtgrenzen erweitern konnten.



Das Intro



In der Evolutionszentrale geben sich die Störche dem Alkoholgenuß hin und feiern eine gigantische Party, als ein Alarm losbricht.



Drei Völker sollen auf drei verschiedenen Planeten ausgesetzt werden, wo sie sich in aller Ruhe entwickeln sollen.



Mißmutig und immer noch volltrunken machen sich die unsteten Flattermänner per Düsenantrieb auf den Weg.



Doch an dem Hinweisschild zur Weltraumbar beim Planeten Lukkat kommen Sie nicht vorbei. Zeit für ein Schlückchen muß sein!



Es kommt, wie es kommen mußte: Sturztrunken gibt's eine Bruchlandung auf Lukkat, wo alle drei Völker zugleich landen.

Interview

Endlich fertig und doch kaum Zeit zum Ausruhen: Hannes Seifert, Managing Director von Neo in Österreich, plant bereits ein Add-On zu Die Völker. Vorher sprachen wir mit ihm über den gelungenen Einstieg in das Genre der Echtzeitstrategiespiele.

PC ACTION *Obwohl Die Völker einen hohen Grad an Eigenständigkeit besitzt, muß es sich natürlich mit Die Siedler 3 und Anno 1602 vergleichen lassen. Warum sollte sich ein Besitzer der beiden Referenzspiele Die Völker zulegen?*

Hannes Seifert: Natürlich kann man Parallelen ziehen, wir sind aber überzeugt, daß es in den beiden genannten Spielen kriegerischer zugeht. Außerdem ist es unseres Erachtens ein wesentliches – und bisher einzigartiges – Element, wirklich jedes Detail Deiner Welt in Die Völker selbst auch direkt kontrollieren zu können. Ärgerliche Umstände, z. B. daß ein Träger just einen Schritt vor seinem Ziel die Lust verliert und sein Gut ablegt, kann man – wie auch jedes andere Detail – bei Die Völker direkt beeinflussen. Spiele ich aber nicht unter Zeit- und/oder Konkurrenzdruck, kann ich mein Volk auch selbst handeln und alleine lassen, ohne Angst zu haben, daß die Kreisläufe nicht funktionieren. Ein Fantasyszenario in diesem Genre war bisher auch noch nicht da und außerdem haben wir ja die Amazonen. ;-)

PC ACTION *Mal Hand aufs Herz: Welche Siedlerelemente haben die Entwicklung von Die Völker beeinflußt, denn bei der ersten Präsentation der Alphaversion im Sommer letzten Jahres haben wir doch ein komplett anderes Spiel gesehen?*

Hannes Seifert: Als wir begonnen haben, Die Völker umzustrukturieren, war noch nicht abzusehen, daß Die Siedler derart kampflastig werden würden. Aus der Inspiration von damals ist letztendlich einer der Unterschiede geworden. Was uns beeindruckt hat, war auch der Detailreichtum der Grafik, ein Ziel, das wir in der ersten Version bei weitem nicht erreicht hatten.

» Schon unser nächstes Projekt wird in der Lage sein, diesen Detailreichtum auch in 3D darzustellen"



Hannes Seifert, Neo

PC ACTION *Ihr habt zwar drei sehr unterschiedliche Völker an den Start gebracht, spielerisch unterscheiden sich diese aber doch weniger, oder?*

Hannes Seifert: Es ist richtig, daß Die Völker nicht drei völlig unterschiedliche Spiele in einem sind, trotzdem haben alle drei Völker deutliche Eigenheiten. Die wesentlichen Elemente dabei sind, die Orte mit entsprechenden Ressourcenverteilungen zu finden, an denen Dein Volk wachsen kann, aber Du wirst – vor allem im Mehrspielermodus – merken, wie unterschiedlich Du einzelne Völker spielen mußt. So haben die Amazonen z. B. mit der Armbrustschützin eine starke Waffe, die man schnell auf Außenposten plazieren kann, sind aber das einzige Volk, das mit maximaler Ressourcenanzahl nicht sofort nach großem Wohnbau und Schule auch noch eine Kaserne bauen kann. Die Sajiki sind besonders für „Rushs" geeignet, weil sie zwar beide Grundmaterialen, aber weniger davon benötigen und auch mehr verschiedene Kampfeinheiten besitzen, die nicht so viel Rohstoffe verbrauchen, usw. Diese Details fallen natürlich erst nach längerem Spielen ins Gewicht, aber gerade die Möglichkeit, sich mit einem Volk zu identifizieren und „Profi" damit zu werden, das ist es, was unsere Tester über Wochen hinweg motiviert hat.

PC ACTION *Wenn Du gewichten müßtest zwischen den Bestandteilen Aufbau, Handel, Diplomatie und Militär, wie würde diese Gewichtung ausfallen?*

Hannes Seifert: Hängt etwas von dem Volk ab, das Du spielst, aber im Durchschnitt wohl 40:10:10:40.

PC ACTION *Die Völker präsentiert sich als „typisch deutsches" Aufbaustrategiespiel. Warum, glaubst Du, ist dieses Genre in Deutschland so beliebt?*

Hannes Seifert: Es bietet Komplexität, etwas, das vor allem in Deutschland beliebt ist, und langanhaltenden Spielspaß. Die Nettospielzeit dieses Genres ist einfach unschlagbar. Außerdem hat doch jeder von uns im Kindesalter jahrelang mit Bausteinen gespielt, oder?

PC ACTION *Wie sieht es mit der internationalen Vermarktung aus? Anno 1602 wird definitiv in Amerika erscheinen, Die Völker auch?*

Hannes Seifert: Selbstverständlich. Den ersten großen Schritt werden wir auf der E3 in Los Angeles setzen, die englischsprachige Version wird noch dieses Monat fertig.

PC ACTION *An der Art der isometrischen 3D-Darstellung hat sich im Genre seit Siedler 1 beinahe nichts verändert. Sind solche Spiele überhaupt mit echtem 3D realisierbar, wohin wird hier die grafische Reise gehen?*

Hannes Seifert: Unserer Meinung nach definitv in Richtung 3D. Die Völker kombiniert etwas 3D mit ISO, um dem notwendigen Detailreichtum gerecht zu werden, den die Grafik braucht, um alle Informationen (wer trägt was wohin, was passiert?...) gut rüberzubringen. Schon unser nächstes Projekt wird aber in der Lage sein, diesen Detailreichtum auch in 3D darzustellen und trotzdem „putzig" genug auszusehen, etwas, das 3D bisher abgegangen ist.

PC ACTION *WarCraft 2 genoß im Mehrspielerbereich Kultstatus. Erwartet Ihr Euch für das Multiplayerspiel von Die Völker einen ähnlichen Boom?*

Hannes Seifert: Erwarten ist natürlich zu viel gesagt, aber ich weiß aus eigener Erfahrung, daß der Multiplayermodus süchtig machen kann.

PC ACTION *Plant Ihr bereits Add-Ons für Die Völker oder gar einen Nachfolger?*

Hannes Seifert: Am Add-On arbeiten wir fleißig. Da wir noch über 100 Ideen haben, die wir aus Zeitgründen nicht mehr implementieren können, ist eine Erweiterung für uns ein Muß. Neo ist aber nicht gerade ein Label, das nur Fortsetzungen produziert, aber besonders bei Die Völker können wir uns das durchaus vorstellen. Neben besagtem Add-On wird es voraussichtlich im Herbst dieses Jahres unser nächstes Projekt geben, darüber wird es aber demnächst Neues geben (wenn der E3-Rush etwas abgeebbt ist ;-)).

Das Menüsystem

Bedürfnisse

Dieser Menüpunkt gibt Ihnen wichtige Informationen über Ihr Volk. Haben Ihre Einwohner zu wenig zu Essen oder fehlt Ihnen, wie in unserem Beispiel, ein Tempel und eine Kriegertafel, werden sie schnell unzufrieden. Hier finden Sie auch die Kriminalitätsrate.

Finanzen



Hier finden Sie den Finanzhaushalt Ihrer Stadt. Den Steuereinnahmen stehen laufende Kosten sowie Motivations- und Forschungsgelder gegenüber, deren Höhe Sie mit den beiden Schiebereglern prozentual selbst bestimmen können.

Gebäudebau



Um neue Gebäude errichten zu können, müssen Sie diesen Menüpunkt aufrufen. Kann ein Gebäude nicht gebaut werden, ist es rot markiert (siehe Tempel unten rechts). Die benötigten Rohstoffe für Holz, Stein und Eisen sind immer mit aufgeführt.

Gebäude



Eine Liste mit allen Gebäuden Ihrer Stadt finden Sie in dieser Übersicht. Sowohl die Gesamtzahl der jeweiligen Gebäude als auch die Zahl der Baustellen werden angezeigt. Ein Klick mit der rechten Maustaste bringt Sie direkt zu dem gewählten Gebäude.

Rohstofflager



In diesem Menü sehen Sie, wie viele Rohstoffe in der ausgewählten Stadt zur Verfügung stehen. Die Lagerkapazität (hier 75) verrät Ihnen, wie viele Einheiten Sie von jedem Produkt einlagern können. Sorgen Sie rechtzeitig für Kapazitäten.

Stadtbewohner

Eine Liste mit allen Bewohnern Ihrer Stadt können Sie hier abrufen. Wie auch beim Gebäude-Menü bringt Sie ein rechter Mausklick direkt zu der ausgewählten Einheit, was bei größeren Städten der Übersicht halber von großem Vorteil ist.

Alles unter Kontrolle?

Die Kampftruppen lassen sich mit ein paar Mausklicks kinderleicht auf Patrouille schicken oder ganz C&C-like gruppieren – die Einheitensteuerung gehört zweifelsohne zu den Glanzlichtern von Die Völker. Einmal auf den Weg gebracht, verrichten alle Berufsgruppen ohne Aussetzer ihr Tagwerk, dennoch können Sie, anders als bei den Siedlern, jederzeit direkt eingreifen, wenn es einmal irgendwo brennt. Auch die Menüsteuerung über eine Iconleiste am rechten Bildschirmrand (siehe Kasten „Das Menüsystem") funktioniert im Großen und Ganzen sehr zufriedenstellend, hier und da verlangt Ihnen Die Völker aber doch einen Mausklick zu viel ab. Kleinkram! Die insgesamt 30 Missionen der Kampagne, zehn für jedes Volk, glänzen durch abwechslungsreiche Missionsziele, geben aber auch ernsthaften Grund zur Klage, denn sie sind nicht durch eine Hintergrundgeschichte miteinander verknüpft und Zwischensequen-



Andere Völker, andere Sitten. Am einfachsten spielen sich unserer Meinung nach die Amazonen, weil sie den idealen Kompromiß aus Stärke und Intelligenz verkörpern.



Hasen drohten hier die wertvollen Pilzplantagen der Pimmons abzufressen. Ein paar Jäger beseitigen die Plagegeister.



Die wichtigsten Gebäude: das Hauphaus mit Stadtgründer, das Forschungslabor und die Schule zur Ausbildung Ihrer Leute.

zen bleiben Ihnen auch verwehrt. Ärgerlich ist zudem, daß das Spiel einfach endet, wenn Sie Ihr Missionsziel erreicht haben, eine Möglichkeit zum Weiterspielen besteht nicht. Dennoch sollten Sie die Szenarien etwa 70 Spielstunden beschäftigen. Im Endlosspiel können Sie Zahl und Dichte der Ressourcen, Weltengröße, Entwicklungsstufe und Lagerstand frei wählen, lediglich die Anzahl der Gegner gibt Ihr Rechenknecht vor. Eine explizite Auswahl des Schwierigkeitsgrades sucht man vergebens, dennoch präsentiert sich Die Völker sehr gut ausbalanciert. Ein Extralob gebührt dem Tutorial, das Sie gewissenhaft auf kommende Aufgaben vorbereitet.

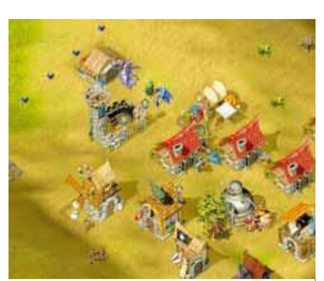
Streicheleinheiten

Viele kleine Nettigkeiten entdeckt man während des Spielens erst auf den zweiten Blick. Dazu gehören die putzigen Animationen Ihrer Untertanen, die sich automatisch bildenden Trampelpfade innerhalb der Siedlungen oder auch die elf stimmigen Hintergrundmusiken, die sich akustisch nie in den Vordergrund drängen. Klasse und durchaus neu ist auch die stufenlose Zoomfunktion der blitzsauberen Grafik, die entweder in 800x600 oder gar in 1.024x768 Bildpunkten erstrahlt. Sogar 3D-Karten werden von Die Völker unterstützt, was sich durch schnelleres Scrolling und Zoomen sowie durch eine weichere Darstellung der Kontraste auf den Karten bemerkbar macht, die bilineares Filtering beherrschen (u. a. Riva TNT). Wer verstärkt Wert auf Mehrspielerduelle legt, wird ebenfalls nicht enttäuscht. Drei Spieler können sich im lokalen Netzwerk oder via Internet die Hölle heiß machen, über die Einrichtung eines eigenen Spieleservers denkt Neo zur Zeit noch nach.

Christian Bigge



Selbstständig bringen die Amazonen-Trägerinnen fertige Waren ins nächste Lagerhaus.



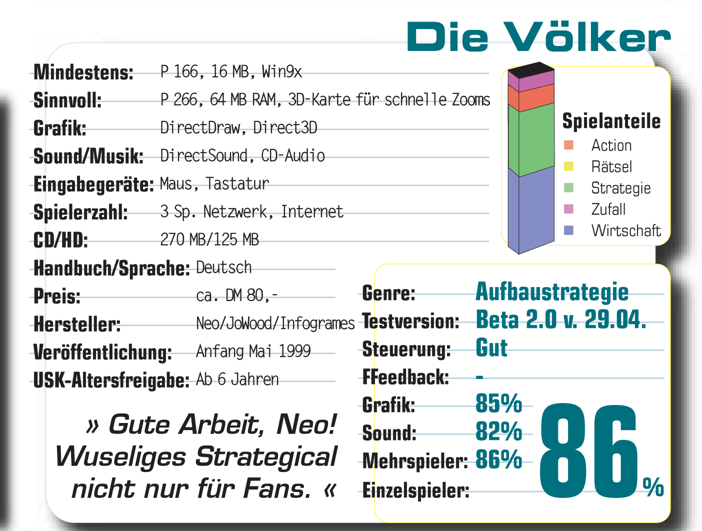
Eine Horde Sajiki-Kreiger fallen ungehindert über ein ungesichertes Pimmon-Dorf her.

Kommentar – Christian Sauerteig

Alle Achtung, Neo! So stelle ich mir ein richtig gutes Aufbaustrategiespiel vor. Die Grafik zählt mit zum Besten was das Genre zu bieten hat, und auch spielerisch brauchen sich Die Völker nicht vor der Konkurrenz zu verstecken. Lediglich steuerungstechnisch konnte ich mich im Vergleich zu Anno 1602 oder Siedler 3 nicht hundertprozentig mit dem Spiel anfreunden, was aber letztendlich Geschmackssache ist. Die drei Rassen mit ihren unterschiedlichen Eigenschaften und der bekannte Wuselfaktor, den ich bei Innonics Land der Hoffnung schmerzlich vermißt habe, sorgen für eine nette Spielatmosphäre. Nichtsdestotrotz muß erwähnt werden, daß Die Völker eine ziemlich dreiste Siedler-Kopie ist, bei der Innovationen Mangelware sind. Aber daran werden und sollten sich Genre-Liebhaber nicht stören.

Kommentar – Christian Bigge

Es sind die vielen kleinen Details, die Die Völker so liebenswert machen. Die prächtige Optik, eine sehr gute Einheitensteuerung, der obligatorische Wusel-Look und die abwechslungsreich designten Rassen rufen bereits nach einer Spielstunde Heimatgefühle hervor – so vertraut ist das siedler-ähnliche Spielgefühl. Dennoch ist Die Völker mehr als eine freche Kopie des Blue-Byte-Hits. Neo gelingt es, seine Rassen auf eigene Beine zu stellen und das strapazierte Genre um einige frische Ideen zu bereichern. Wer also diese Art von Spiel mag, kann bedenkenlos zuschlagen. Allein die fehlende Verknüpfung der Kampagnenmissionen stößt mir etwas sauer auf, hier hätte man mit geringen Mitteln noch mehr Atmosphäre aus dem Spiel herauskitzeln können.



Die Völker

Mindestens:	P 166, 16 MB, Win9x
Sinnvoll:	P 266, 64 MB RAM, 3D-Karte für schnelle Zooms
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	3 Sp. Netzwerk, Internet
CD/HD:	270 MB/125 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Neo/JoWood/Infogrames
Veröffentlichung:	Anfang Mai 1999
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

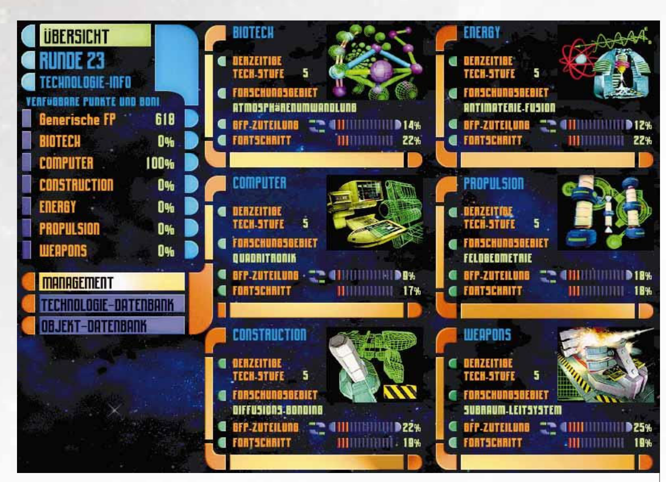
Genre:	Aufbaustrategie
Testversion:	Beta 2.0 v. 29.04.
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	85%
Sound:	82%
Mehrspieler:	86%
Einzelspieler:	86%

» Gute Arbeit, Neo! Wuseliges Strategical nicht nur für Fans. «

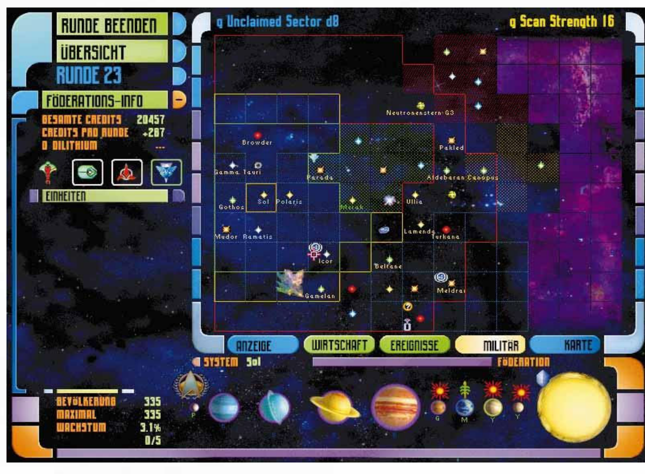
Schwere Geburt

Vor knapp drei Jahren zeigte MicroProse mit Master of Orion 2, wie ein rundenbasiertes Weltraumstrategiespiel auszusehen hat. An dieser hohen Meßlatte sind zahlreiche neuere Spiele aus dem Subgenre kläglich gescheitert. Mit Birth of the Federation schickt sich nun MicroProse selbst an, 3D-Weltraumschlachten mit strategischer Tiefe und Atmosphäre zu verbinden.

Wie schon Master of Orion 2 beginnt auch in Birth of the Federation jedes Spiel mit den üblichen Voreinstellungen. Entwicklungsstand der fünf Imperien, Schwierigkeitsgrad, sowie Größe und Form der anschließend zufällig generierten Galaxis darf der Spieler in mehreren Stufen konfigurieren. MicroProse besaß für Birth of the Federation nur den Teil der Lizenz für "Das nächste Jahrhundert". Das Spiel startet jedoch auf Wunsch deutlich früher, nämlich kurz nach Erfindung des Warpantriebs, der erst Reisen durch die unendlichen Weiten ermöglichte. Sämtliche Raumschiffe entsprechen jedoch immer dem neuen Design. Bevor Sie jedoch eine größere Flotte in Auftrag geben können, muß das Imperium die dafür notwendige wirtschaftliche Stärke aufweisen. Normalerweise starten Sie mit nur ein bis zwei Kolonien und jeweils einem Kolonie- und Aufklärungsschiff. Einzelne Planeten sind in Birth of the Federa-



Im Forschungsbildschirm investieren Sie Ihre erwirtschafteten Technologieeinheiten in sechs Bereichen.



Schraffierungen zeigen an welche Rasse welches Gebiet beansprucht. Die Linien geben die Raumschiffreichweiten an.

tion enthalten, als Kolonie gilt jedoch immer ein ganzes System, das meist aus mehreren bewohnbaren Planeten besteht.

Die ersten Wehen

Der Anfang läuft immer nach dem gleichen Schema ab: Der Aufklärer erkundet nahegelegene Sektoren, das Koloniesschiff sucht sich ein schönes System, terraformt die Planeten und gründet schließlich eine neue Kolonie. In der Zwischenzeit stärkt das Heimatssystem seine Wirtschaftskraft. Zusätzliche Einrichtungen erhöhen die Produktion von Nahrungs-, Industrie-, Energie-, Geheimdienst- und Forschungseinheiten, vorausgesetzt es ist genügend Bevölkerung vorhanden, um auch alle Produktionsstätten zu betreiben. Nahrungsüberschüsse und freier Lebensraum läßt die Populationen und damit verfügbaren Arbeitskräfte wachsen. Einen Großteil der Zeit verbringt der Spieler mit der Einstellung und Steuerung seiner Kolonien, wo er nichts anderes macht, als simple Produktionsabläufe zu optimieren. Anhand der Informationen des Produktionsmenüs läßt sich die Bauliste für die nächsten vier Aufträge erstellen. Diese langwierige und auf Dauer nervige Aufgabe kann man auch dem Computer übertragen. Dem Rechenknecht fehlt jedoch die nötige Weitsicht. Blühende Landschaften erreicht nur, wer selbst Hand anlegt.

Fakten

- 5 Star Trek-Rassen mit individuellen Handlungsweisen
- Wirtschaftselemente
- Expansion durch Diplomatie oder Eroberung
- Forschung
- Spionage
- Rundenbasierte 3D-Raumschlacht

Forschungsergebnisse

Wissenschaftliche Einrichtungen wie Universitäten produzieren Forschungseinheiten, die Sie auf sechs Bereiche verteilen dürfen. In Birth of the Federation macht es nur begrenzt Sinn, sich zu spezialisieren, da neue Schiffe und effizientere Bauwerke für gewöhnlich mindestens Fortschritte in drei der sechs Bereiche voraussetzen. Eine gleichmäßige Entwicklung ist also sinnvoll, es sei denn Ihre Spionageabteilung ist besonders aktiv. Neue Forschungsergebnisse sind sofort überall verfügbar. Ältere Einrichtungen Ihrer Kolonien

Das Wirtschaftssystem

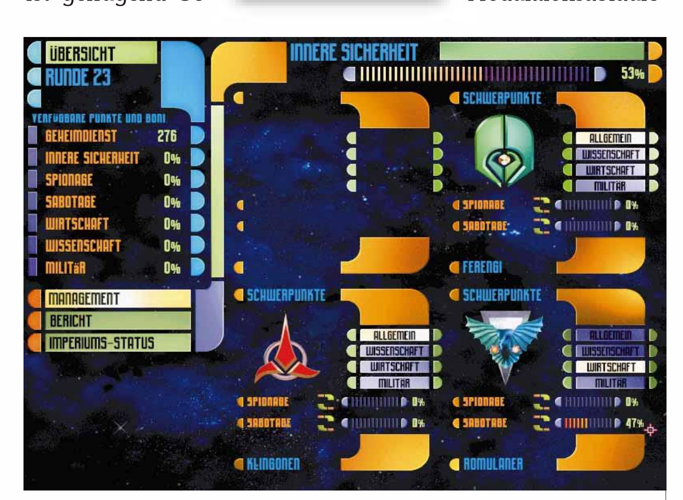
Jeweils 10 Bevölkerungseinheiten können eine Produktionsstätte betreiben, verbrauchen aber gleichzeitig genau 10 Nahrungseinheiten. Nahrung kommt aus den Farmen. Die Effizienz der einzelnen Produktionsstätten hängt direkt vom Technologiestand ab. Am Anfang müssen noch 40% der Bevölkerung in der Landwirtschaft arbeiten, um den Nahrungsverbrauch zu decken. In Fabriken entstehen Industrieeinheiten, die Sie zur Produktion weiterer Gebäude, Schiffe oder Credits benötigen. Kraftwerke liefern Energie für spezielle Einrichtungen, wie Schutzschilde, Bunkeranlagen, Systemverteidigung, Nahrungsreplikatoren oder Schiffswerften. Energie ersetzt zum Teil Arbeitskräfte in anderen Bereichen, die dafür in den Kraftwerken tätig sind. Die Ergebnisse der Geheimdiensteinrichtungen stehen zur Spionageabwehr, Sabotage und Spionage zur Verfügung. Wissenschaftlichen Institute generiere die Grundlage zur Forschung.



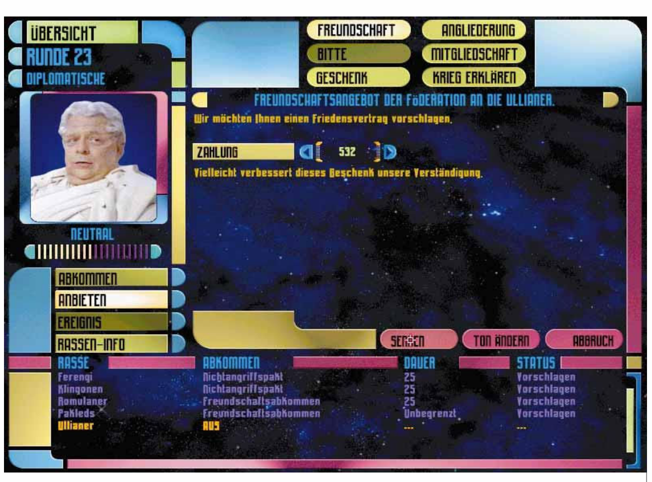
Im Produktionsmenü teilen Sie die Arbeitskräfte in die fünf Produktionsbereiche ein.



In der Bauliste stehen bis zu vier Aufträge und werden nacheinander vom System produziert.



Sobald Sie Kontakt zu einem Gegner haben, können Sie ihm mit Sabotage und Spionage Steine in den Weg legen.



Unabhängige Rassen können durch Diplomatie von den fünf großen imperien für die eigene Sache gewonnen werden.

Birth of the Federation

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Birth of the Federation ist ein typisches zweidimensionales, rundenbasiertes Strategiespiel. 3D-Hardware wird nicht unterstützt. Als Mindestvoraussetzungen gibt MicroProse einen P166 mit 16 MB RAM an. Bei einem P200 mit 32 MB RAM beträgt die Berechnung und damit die Wartezeit zwischen den Runden verträgliche 10 bis 20 Sekunden.

Installation

Es gibt nur eine Installationsgröße, die 150 MB auf der Festplatte belegt. Ladezeiten sind – nahezu unabhängig von der Geschwindigkeit des CD-Laufwerks – grundsätzlich gering, da während des Spiels kaum auf die CD zugegriffen wird. Installationen nur für den Mehrspielermodus mit nur einer CD pro Gruppe sind nicht möglich.

Sound & Musik

Sprachausgabe spielt in Birth of the Federation eine untergeordnete Rolle. Auf die einzelnen Rassen abgestimmte Hintergrundmusik und ärmliche Soundeffekte sorgen für einen enttäuschende Akustik. Unabhängig davon welche der fünf Rassen Sie auserkoren haben, das Piepsen der Computerkonsole bei jedem Mausklick geht schnell auf die Nerven.

Steuerung

Bei einer maximalen Menütiefe von zwei, ist Birth of the Federation klar gegliedert und der Spieler weiß nach wenigen Minuten, wo er welche Steuerelemente findet. Allerdings sind oftmals mehrere Menüs gleichzeitig wichtig, die Sie dann nacheinander durchklicken müssen, um die nötigen Informationen zu erhalten und anschließend die gewünschten Einstellungen vorzunehmen. Gerade bei der Systemverwaltung ist die Steuerung zu umständlich.

Pro & contra

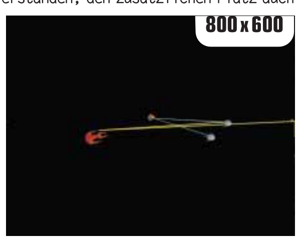
- ⊕ Master of Orion im Star Trek-Universum
- ⊕ 5 Rassen mit eigenen Verhaltensweisen
- ⊕ Komplexes Strategiespiel
- ⊖ Unübersichtliche Menüs
- ⊖ Umständliche Steuerung
- ⊖ Keine eigenen Schiffdesigns
- ⊖ Spärliche Optionen in der Raumschlacht
- ⊖ Eintönige Grafik und Sounds

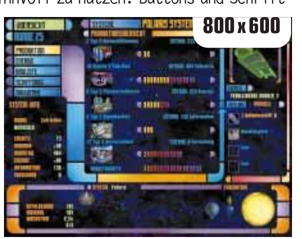
„Birth of the Federation“ im Wettbewerb

	„Birth of the Federation“	Master of Orion 2	Rebellion
Spielbare Rassen	5	Eigenkreation möglich	2
Schiffdesign	Nein	Ja	Nein
Forschung	Wenig detailliert	Sehr detailliert	Wenig detailliert
Diplomatie	Detailliert	Detailliert	Wenig detailliert
Spionage	Detailliert	Detailliert	Wenig detailliert
Verwaltung	Umständlich	Sehr einfach	Einfach
Planetare Ausstattung	Gut	Gut	Gering
Zufallsereignisse	Optional	Optional	Ja
Raumkämpfe	Rundenbasiert	Rundenbasiert	Echtzeit mit Pause
Raumkämpfe Optik	3D, schlecht	2D, mittelmäßig	3D, mittelmäßig
Raumkämpfe Optionen	Wenige	Viele	Viele

Grafik

Obwohl Birth of the Federation mit seiner Auflösung von 800x600 Pixel über den Mitbewerbern steht, hat es MicroProse diesmal nicht verstanden, den zusätzlichen Platz auch sinnvoll zu nutzen. Buttons und Schrift in den Menüs sind größer als nötig, dafür fehlen wichtige Informationen, die nur in einem anderen Menü zu finden sind. Die Karte der Galaxis ist zu klein geraten und nur durch die simple Anordnung der Sternensysteme in Quadranten praktikabel. In den 3D-Weltraumkämpfen fallen vor allem die kaum detaillierten Schiffe und armseligen Animationen der Phaser und Torpedos negativ auf.

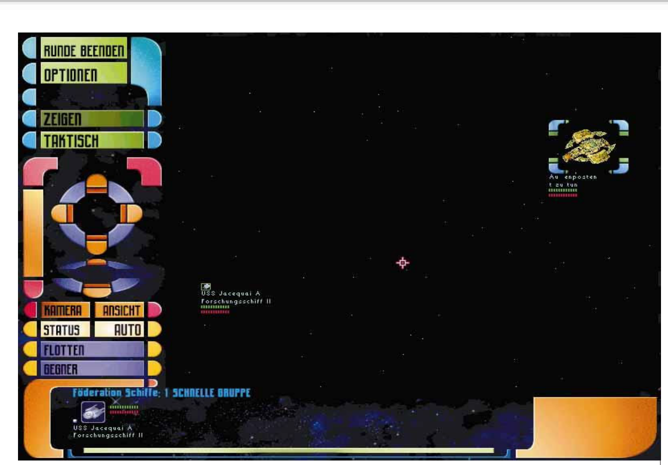




lassen sich modernisieren. Gleiches gilt für neue Kolonien. Um in den Genuß der neuesten Techniken zu kommen, müssen bereits upgradefähige Einrichtungen vorhanden sein. Veraltete Schiffe können Sie nur noch verschrotten. Weltraumhäfen nehmen keine Genralüberholungen, sondern nur Reparaturen und den Bau neuer Schiffe vor. Eigene Designs darf der Spieler nicht entwickeln, da dies den Lizenzvereinbarungen widerspräche. Die vorgefertigten Schiffe gehören demnach einfach einer Klasse, wie beispielsweise Zerstörer, Kreuzer oder Kommandoschiff an.

Begrenzte Weiten

Auf der Weltraumkarte erscheinen Flotten oder einzelne Schiffe nur als kleines Symbol. Per Mausklick erteilen Sie Ihre Befehle, verlegen die Schiffe oder teilen ihnen Arbeiten in dem System zu. Die Reichweite der einzelnen Schiffe ist von ihrem Typ abhängig. Aufklärer können tiefer ins All vordringen, während schwere Schlachtschiffe immer in der Nähe einer Weltraumstation bleiben müssen. Neue Technologien und zusätzliche Weltraumhäfen ermöglichen relativ schnell den nahezu unbegrenzten Flug durch die Galaxis. Was nicht viel heißen will, denn die Karte umfaßt bestenfalls 25x18 Felder. Beenden Sie und mindestens ein Gegner



Sobald jedes Ihrer Schiffe Befehle erhalten hat, können Sie die einzelnen Runden im Weltraumkampf beenden.



Nach der Begegnung mit den Cardassianer drängt dieses Volk sofort darauf, daß unsere Schiffe ihr Hoheitsgebiet verlassen.

Vergleich

Birth of the Federation fehlen zwei wichtige Features, die sowohl in Pax Imperia 2 und Master of Orion 2 überzeugen konnten. Weder darf man die Rassen editieren, noch eigene Schiffe designen. In Rebellion von Lucas Arts ist die Menüführung etwas einfacher gelöst und verschlingt nicht unnötig soviel Zeit. Immerhin ist die Steuerung in Birth of the Federation klar gegliedert und nicht so chaotisch und unübersichtlich wie in Malkari.

Pax Imperia 2	84%
Master of Orion 2	83%
Rebellion	74%
Birth of the Federation	68%
Malkari	35%


Ein Spion hat Informationen von den Romulanern gestohlen.

die Runde mit Schiffen im gleichen System, kommt es zur Konfrontation. Wenn beide Seiten die Grußfrequenzen öffnen, bleiben die Schiffe friedlich im gleichen System. Ansonsten wechselt der Bildschirm zur Weltraumschlacht. Hier geben Sie Ihren Schiffen Ziele vor und wählen ein Flugmanöver aus. Das ganze erinnert an das Schere-Stein-Blatt-System. Für jede Taktik gibt es eine passende Gegenstrategie. Wenn man vorher abschätzen könnte wie der Gegner agiert, wäre es auch mehr als ein Glücksspiel. Vor allem entscheiden Schilde, Panzerung und Waffen über Sieg oder Niederlage. Der Kampf läuft ebenfalls rundenweise ab und endet erst wenn eine Seite flüchtet, der Gegner zerstört oder eine Waffenruhe vereinbart wurde. Laut MicroProse ist die 3D-Engine von Falcon 4.0 für die Optik zuständig. Viel zu sehen ist davon nichts. Speziell Phaser- und Torpedofeuer wirken weniger überzeugend.

Staatsbesuch

Natürlich dürfen Sie auch versuchen, das Spiel friedlich und diplomatisch zu lösen. Eine Reihe von Verträgen sichert den Frieden und ermöglicht Handelsrouten. Alle fünf Rassen reagieren ungefähr so, wie man es als Kenner der Serie und Kinofilme von ihnen erwartet. Klingonen sind kriegerisch, Ferengi denken nur ans Geschäft und Romulaner läßt man am besten einfach in Ruhe. Wenn die offiziellen Wege nicht den gewünschten Erfolg erzielen, stehen Spionage und Sabotage als zusätzliche Mittel zur Verfügung. Erwischt die gegnerische Spionageabwehr jedoch Ihre Agenten, brauchen Sie nicht mehr lange auf die Kriegserklärung zu warten. Diplomatie ist in Birth of the Federation mindestens ebenso wichtig wie Wirtschaft und Taktik. Obwohl die Computergegner



Hier sehen Sie sämtliche Gebäude des Systems, zu denen neben Fabriken auch Schildgenerator und Scanner gehören.

es niemals mit einem Menschen aufnehmen können, sind militärische Auseinandersetzungen gegen mehr als eine Rasse zur gleichen Zeit schwer zu gewinnen. Im Mehrspielermodus hingegen fristet Diplomatie eher ein Schattendasein. Nachdem die Stärke der Gegner in den Bereichen Spionage, Militär, Wirtschaft, Technologie usw. aufgeschlüsselt angezeigt wird, und jeder Spieler seine Chancen auf den Sieg wahren will, sorgen die Mitspieler schon fast zwangsläufig mit Zweckbündnissen für eine passende Machtverteilung.

Alexander Geltenpoth

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Als MicroProse Birth of the Federation ankündigte, habe ich mich riesig auf das Spiel gefreut. Master of Orion 2 mit zeitgemäßer Technik und Hintergrund von Star Trek, was will man mehr? Doch dann die herbe Entäuschung: Warum schaffte es MicroProse nicht, die relevanten Informationen jeder Kolonie auf einer Seite unterzubringen? Eine Stunde Spiel besteht deswegen aus über 40 Minuten banaler Systemverwaltung und nur 20 Minuten Strategie. Da hört der Spaß auf! Wenn die 3D-Schlachten schon kaum taktische Optionen bieten, sollte wenigstens die Optik überzeugen. Auch wenn die restlichen Features seit Master of Orion 2 jedes Weltraumstrategiespiel aufgewertet haben und die Lizenz zu Star Trek tapfer Unterstützungsarbeit leistet, reicht das nicht mehr für ein gutes Spiel.

Kommentar

Christian Sauerteig

Es ist schon traurig, wenn ein fast drei Jahre altes Spiel wie Master of Orion 2 immer noch Referenzprodukt ist. An dieser Tatsache kann auch das mittelprächtige Birth of the Federation nichts ändern. Die Grafik ist für heutige Verhältnisse beinahe ein Witz und mit der unnötig komplizierten Steuerung sowie dem unübersichtlichen Menüsystem konnte ich mich auch nach mehreren Stunden Spielzeit nicht anfreunden. Keine Frage, von Birth of the Federation hatte ich mir sehr viel mehr versprochen, da hilft auch die Star Trek-Lizenz nicht mehr viel – schade.

Birth of the Federation



Mindestens:	P166, 16 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P200, 32 MB RAM
Grafik:	DirectX
Sound/Musik:	DirectSound, MIDI
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	5 Sp. Netzwerk, Internet, 2Sp. Modem
CD/HD:	650 MB / 150 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	MicroProse/Hasbro
Veröffentlichung:	Anfang Juni
USK Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Ein Master-of-Orion-2-Klon mit aufgesetzter StarTrek-Lizenz«

Genre:	Strategie
Testversion:	Testbeta V1.0
Steuerung:	mangelhaft
FFeedback:	-
Grafik:	55%
Sound:	60%
Mehrspieler:	70%
Einzelspieler:	68%

Dicke Dinger

Es mag manchen Leuten spanisch vorkommen, daß die Menschen des 31. Jahrhunderts sich ausgerechnet mit zweibeinigen Konservendosen bekriegen sollten. Battletech-Jüngern ist das schnuppe. Sie stehen auf dicke Dinger, wie sie die Mechs nun mal sind, und haben sich auf MechWarrior 3 gefreut. Zu Recht?

Die Hintergrundgeschichte von MechWarrior basiert auf einem Brettspiel der Firma FASA, das weltweit eine riesige Fangemeinde hat. Im dritten Teil der Computerspiels schreiben wir das 31. Jahrhundert. Die Menschheit setzt bei ihren Kriegen Battlemechs ein. Das sind bemannte Maschinen, die auf mächtigen Säulenbeinen über die Schlachtfelder stampfen. Der Spieler verkörpert einen Piloten, der einen Kampf für die Innere Sphäre gegen den Smoke-Jaguar-Clan führt. Weil es für Einsteiger nicht einfach ist, mit den Stahlungetümen umzugehen, bietet das Spiel vier Übungsmissionen. Im ersten Abschnitt lernen Sie die Steuerung kennen. Es folgen eine Einführung in die Waffenkunde und das Kapitel „fortgeschrittene Kampftechniken". Im vierten Teil zeigt das Programm, wie andere Mechs befehligt werden. Wer anschließend erste Gefechtserfahrung sammeln möchte, kann dies per „Instant Action" tun. Anhand von vorgegebenen Parametern stellt man eine Mission zusammen. Der PC-Besitzer wählt eine von vier Landschaftstypen, eine von fünf Spielvarianten (z.B. „Verteidige Basis"), sucht sich die an der Schlacht beteiligten Mechs heraus und startet sofort in sein erstes Duell. Herzstück von MechWarrior 3 ist die 20 Missionen umfassende, lineare Kampagne, die von einer fortschreitenden Hintergrundgeschichte umrahmt ist. Nachdem der Chef einen Auftrag mittels Landkarte und kurzer Videosequenzen erläutert hat, dürfen Sie Ihren Mech ausrüsten (siehe auch „Baukasten"). Während des Spiels steuern Sie 18 solcher Geher, die unterschiedliche Eigenschaften be-

Fakten

- Kampagne mit 20 Missionen
- Vier Trainingsmissionen
- Missions-Baukasten
- 35 Waffensysteme
- 18 steuerbare Mechs
- Drei Schwierigkeitsgrade



Der Firefly feuert einen Doppellaser ab. Einer der Strahlen geht knapp an unserem Orion vorbei, der andere schlägt ein.



Dieser Panzerwagen verabschiedet sich nach einem gezielten Lasertreffer in einem Feuerball samt orangefarbener Druckwelle.

sitzen. Ein monströser Diashi ist beispielsweise für eine aufreibende Schlacht geeignet. Aufklärungsmissionen bestreitet der Pilot lieber mit einem flinkeren Blechkumpan, der vielleicht mit Sprungdüsen gesegnet ist.

Taktik statt Torheit

Wichtig ist die Bewaffnung (vgl. „Baukasten"). Das Arsenal umfaßt 35 Zerstörungsinstrumente und reicht vom einfachen Laser über diverse Maschinengewehre bis zu Flammenwerfer und Lenkraketen. Während einer Mission orientieren Sie sich an Wegpunkten auf dem Radar und an einem einblendbaren Fenster, das die Primär- und Sekundärziele zeigt. Der Mech läßt sich realistisch steuern: Er wirkt träge und schwerfällig und kann den Torso unabhängig von den Beinen drehen, heben und senken. So ist es möglich, in der Bewegung seitliche Salven auf Gegner abzufeuern. Von den knapp 80 Tastaturbefehlen benötigen Sie meistens nur einen Bruchteil. Trotzdem empfiehlt sich ein Joystick oder eine Maus. Die Aufträge fallen genretypisch aus. Der Spieler säubert Kartenabschnitte von mobilen Einheiten oder bestimmten Gebäuden, beschützt Konvois und verteidigt das eigene Hauptquartier. Dummdreist loszupreschen, ist ebenso wenig erfolgversprechend wie ein Auftritt der Regensburger Domspatzen als Vorgruppe der Grusel-Combo Rammstein. Sie müssen u.a. überlegen, welche Waffen Sie gegen welche Gegner einsetzen, auf den Energiehaushalt achten, sich vortasten und möglicherweise Gewässer als Versteck oder Gebäude als Deckung nutzen, um nicht als verbeulte Sardinenbüchse zu enden. Aber nie vergessen: Ein ruhender Mech ist ein vernichteter Mech, Bewegung das halbe Leben. Hilfreich kann es sein, Gegner aus großen Entfernungen unter Beschuß zu nehmen. Eine automatische Zielvorrichtung und ein Zoom-Modus erleichtern diese Taktik. Sollten Sie von einem Gegner hart getroffen werden, kippt Ihr Mech schon mal aus den Latschen. Das muß nicht das Ende sein, denn häufig läßt sich der Metallklops mit der Taste „G" wieder aufrichten. Zwischenzeitlich befehligen Sie andere Mechs per Tastendruck („Folge mir", „Greife mein Ziel an" etc.). Eine wichtige Rolle spielen mobile Feldbasen. Der Spieler lotst diese Fahrzeuge ab und an durch das Szenerio, während er



Der große Mech-Baukasten

Mechwarrior 3 ist beileibe kein pures Ballerspiel. Das bemerken Sie spätestens ab der dritten Mission. Je tiefer Sie sich in die Kampagne spielen, desto mehr Möglichkeiten stehen dem Piloten zur Verfügung. Nach geschlagenen Schlachten sammeln sich erbeutete Waffen und Munition im Basislager und sogar neue Mech-Technologien lassen sich so abgreifen. Ihr Kampfvehikel müssen Sie genau auf den nächsten Einsatz abstimmen. Ob schneller Leichtfuß oder waffenstrotzendes Bollwerk, die richtige Wahl der Bewaffnung entscheidet schnell über Sieg oder Niederlage. Einen strategischen Hauch erhält MechWarrior 3 schließlich durch die Einbindung von Flügelmännern. In späteren Missionen lassen sich mehrere Mechs per Tastendruck befehligen und zum Beispiel für überraschende Flankenangriffe einsetzen.



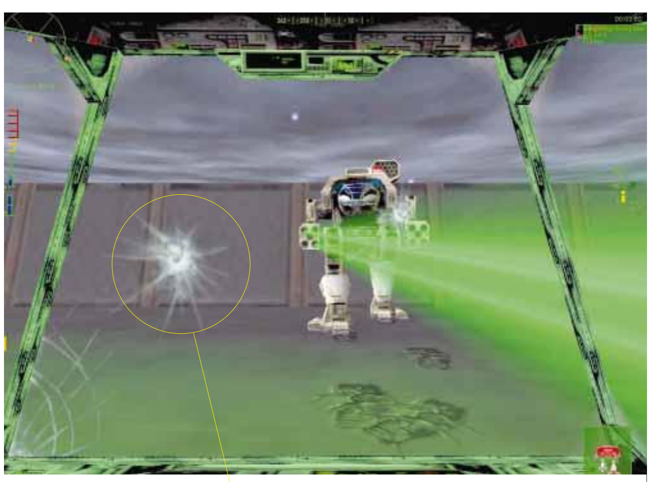
Nachschub: Nach jeder Mission können Sie die Beutestücke in Ihrer Basis einlagern.



Ausrüstung: rechts das Lager, in der Mitte der Mech und die aktuelle Bewaffnung links.

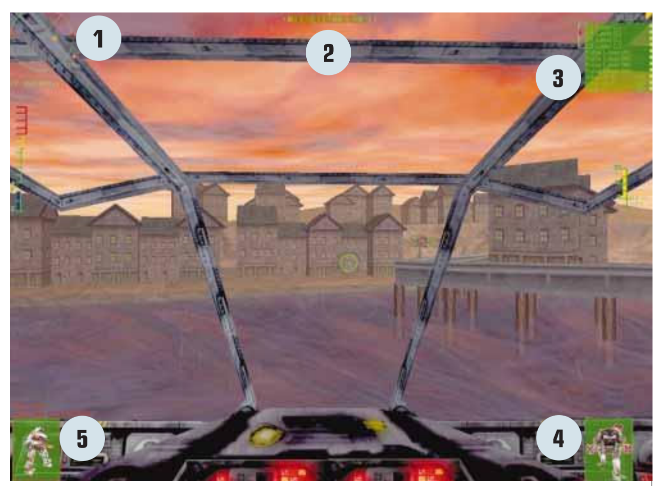


Häuser sind für die 100 Tonnen schweren Diashi kein Hindernis. Sie stampfen die Gebäude in Grund und Boden.



Wir verteidigen unsere Basis. Am Frontfenster des Cockpits zeigen sich deutlich die Spuren des harten Gefechts.


Mit Hilfe von Sprungdüsen können selbst Blechungetüme abheben. Am Arm des Mechs ist ein Grafikfehler zu sehen.



Die Instrumente im Blick: (1) Radar, (2) Kompaß, (3) Waffensysteme, (4) eigene Schadensanzeige, (5) erfaßter Feind

Kommentar

Harald Fränkel

Kann mir jemand erklären, weshalb ein Shadowcat mit abgetrennten Waffenarmen wie der Schwarze Ritter aus Monthy Pythons Ritter der Kokosnuß weiter völlig behämmert um einen rumtänzelt, statt zu flüchten? Und dann war da noch der Panzerwagen, der immer wieder wie eine taube Fledermaus gegen einen Felsen knallte. Bei der Künstlichen Intelligenz der Gegner sind also Abstriche zu machen. Gelegenheitssimulanten gewöhnen sich wegen der komplexen Steuerung etwas beschwerlich an das Spiel. Überhaupt ist der Schwierigkeitsgrad knackig. Pluspunkte im schwarzen Notizbüchlein bekommen die guten Grafik- und Soundeffekte und das Gefühl von „mechtiger" Größe, wenn die waffenstrotzenden Ungetüme mit Urgewalt über die Lande stampfen. Es kann so schön sein, sich mal als Godzilla im Porzellanladen zu fühlen. Deshalb ist MechWarrior 3 schlußendlich ein sehr gutes Spiel für Action-Fans, die für den Hauch von Simulation etwas übrig haben.

Vergleich

MicroProses neueste Mech-Variante profitiert gegenüber den Mitbewerbern in erster Linie von der deutlich besseren technischen Umsetzung. Immerhin haben der hauseigene Vorgänger MechWarrior 2 und Heavy bereits einige Monate auf dem digitalen Buckel. Die Auswahl an Kampfmaschinen ist groß, die Waffenarsenale ausladend. Nicht zuletzt aufgrund der FASA-Lizenz ist MechWarrior 3 das glaubwürdigste Gesamtpaket, das Sie sich zu diesem Thema auf den Monitor holen können.

Spiel	Wertung
MechWarrior 3	84%
Heavy Gear (abgewertet)	76%
Starsiege	75%
MechWarrior 2 (abgewertet)	71%

seine Mission absolviert. Wichtig ist, ein Auge auf die Brummis zu haben, da sie ein beliebtes Ziel des Feindes sind und den Mech zum Beispiel neu munitionieren können.

Fehler und nette Details

Soundtechnisch bietet MechWarrior 3 dramatische Musikstücke und knallige 3D-Effekte. Beim Laufen macht es einen akustischen Unterschied, ob die Mechs z. B. auf Sand, Gras oder Asphalt stampfen. Diverse Waffensounds runden die Geräuschkulisse ab. Die Grafik unserer Testversion wies dagegen noch Fehler auf: Manchmal kam es zu erheblichen Verzerrungen des Geländes, schmale Ritzen zwischen Oberflächenstrukturen taten sich auf und einem Mech fehlte plötzlich ein Stück Arm. Darüber hinaus stürzte der Rechner in Einzelfällen ab. Landschaftlich präsentiert sich das Spiel karg und verhältnismäßig kantig aufgebaut. Dafür gibt es viele nette Details: Fußabdrücke, wirbelnden Staub, Schrammen in der Cockpitscheibe, rauchende Teile, butterweiche Animationen und atemberaubende Himmelsdarstellungen. Außerdem sehen die metallischen Oberflächenstrukturen (Texturen) der Kampfgiganten klasse aus.

Harald Fränkel


Die riesigen Mechs hinterlassen beim Laufen sogar Risse im Asphalt. Menschen flüchten verständlicherweise panisch.

MechWarrior 3

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound (3D), Aureal A3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp. Internet u. Netzwerk, 2 Sp. Modem/seriell
CD/HD:	485 MB/237-620 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	MicroProse
Veröffentlichung:	11. Juni
USK Altersfreigabe:	ab 16 Jahre

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Action
Testversion:	Beta
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Gut
Grafik:	79%
Sound:	85%
Mehrspieler:	84%
Einzelspieler:	84%

»An diesen Mechs kommen Genreliebhaber nicht vorbei.«

Nachbars Zorn

Schon Roland Kaiser trällerte anno 1984 „Es kann der Frömmste nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt". Wie Recht er hat, der Barde! In Streetwars von Studio 3, dem Nachfolger von Constructor, gefällt den Nachbarn Ihre Anwesenheit nämlich überhaupt nicht. Selbst Schuld, warum verschlägt es Sie auch ausgerechnet in eine Gegend voller Gangster?

PC Action Gold

Vielleicht mag das daran liegen, daß sich Gleich und Gleich eben gern gesellt, schließlich tragen Sie auch bevorzugt Gamaschen. Doch anders als Ihre Konkurrenz sind Sie neu im Geschäft und haben es dementsprechend schwer. Klassischer Ausgangspunkt für eine erfolgreiche Mafia-Karriere ist auch in Streetwars das Immobiliengeschäft. Getarnt als kleiner Miethai, beginnen Sie Ihr Dasein, indem Sie billige Kaschemmen hochziehen, um diese ahnungslosen Mietern zeitweise zu überlassen. Es versteht sich von selbst, daß die Herrschaften soviel Nächstenliebe nicht ganz umsonst erwarten dürfen. Es bleibt Ihnen überlassen, wie der Mieter-Tribut auszusehen hat: Entweder kassieren Sie für das Wohnrecht in bar oder aber Sie befehlen ganz selbstlos die Paarungszeit und nehmen dann

Fakten

- Aufbaustrategie in Echtzeit im Gangster-Milieu
- 5 Kampagnen à 10 Missionen
- 47 Gebäude, Ausbaustufen mitgezählt
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 6 „unerwünschte" Gestalten
- Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler (Netzwerk, Internet)





Die gerenderten Gebäude, wie hier in Capitol City, verschwinden, sobald Ihre Parzelle an eine Gang verkauft wird.

Das Menüsystem

Die untere Menüleiste bleibt stets im Blickfeld, Fenster für Untermenüs öffnen sich bei Bedarf im rechten Teil des Spielbildschirms. Letzterer bleibt aber immer im Blickfeld und läßt sich auch jederzeit manipulieren. In der oberen Statuszeile werden die wichtigsten Informationen angezeigt.

Kontostand
Datum
Menübildschirm mit spezifischen Zusatzicons, hier: Hauptquartier
Vorrat Zement
Vorrat Ziegel
Vorrat Stahl
Probleme mit Mietern, feindlichen Gangs oder der Polizei
Spielbildschirm samt eingeblendetem Hilfetext
Gebäude ein/ausblenden
Gebäude transparent schalten
Übersichtskarte
Untermenü Hauptquartier anzeigen
Untermenü Polizei anzeigen
Untermenü Rathaus anzeigen
Spielgeschwindigkeit in vier Stufen
Untermenü Landerwerb anzeigen
Baumenü anzeigen
Personalbildschirm anzeigen
Untermenü Zubehörfabrik anzeigen
Alle Nachrichten einsehen
Gebäudeübersichtsschirm anzeigen
Optionen
Spielpause
Missionsbeschreibung ansehen
Multifunktionsfenster

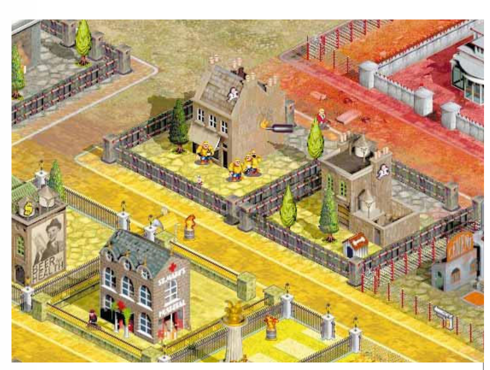
die Sprößlinge Ihrer Bewohner gnädig in Ihre Dienste auf. Wahlweise lassen Sie so neue Mieter oder Arbeiter produzieren, letztere benötigen Sie schließlich zum Aufbau Ihres Imperiums.

Schöner Wohnen

Der „soziale“ Wohnungsbau verlangt Ihnen einiges an Logistik ab. In Ziegelei, Zement- und Stahlfabrik wollen Baustoffe hergestellt werden, die zum Teil auch in der Zubehörfabrik weiterverarbeitet werden müssen. Mit steigendem Wohlstand werden nämlich auch Ihre Bewohner immer anspruchsvoller und fordern plötzlich sauteure Gerätschaften wie Öfen, U-Bahnstationen oder Rheumabetten ein, mit denen Sie Häuser und Straßenzüge aufmöbeln und schließlich grundsanieren können. Was anfangs ordentlich ins sauer verdiente Geld geht, entpuppt sich später als lohnende Investition, denn upgegradete Gebäude bringen entweder mehr Miete ins Säckel oder lassen höherstufige Mieter entstehen, die dann wieder in noch exklusivere Schuppen einziehen können. Letztlich stehen Ihnen im Spielverlauf gleich 48 verschiedene Immobilien zur Verfügung und da Sie sich – wie bereits erwähnt – der dunklen Seite der Macht verschrieben haben, errichten Sie keine schnöden Bürgerhäuser, sondern bauen Peep-Shows dreistufig in riesige Erotik-Theater um oder verwandeln stickige Saloons in exklusive Nachtclubs.

Auf sie mit Gebrüll

Soviele Bauvorhaben fordern viel Platz und den erwerben Sie in Parzellenform von den hiesigen Verwaltungen der fünf Städte, die es in Streetwars zu beherrschen gilt. Sie beginnen Ihr Werk in Hick Town, einer piefigen, amerikanischen Vorarbeiter-Siedlung, und kämpfen sich über das verschneite Nest Cripple's



Brennende Ölfässer markieren den Einflußbereich der Gangs. In der Bildmitte mischt soeben eine Horde Rowdies ein Gebäude auf.



Mieterbeschwerden werden Ihnen auch per Fax angezeigt. Hier ist ein Gebäudezaun beim Versuch der Übernahme beschädigt worden.

Interview

Mark Cale, Gründer und Vordenker von Studio 3, kann auf eine siebzehnjährige Erfahrung als Spieleentwickler zurückblicken. Neben Constructor entwickelte er z. B. die Klassiker International Karate und Last Ninja. Zu Streetwars stand er uns Rede und Antwort.

PC Action *Mark, wo siehst Du die Verbesserungen bei Streetwars im Vergleich zu Constructor?*

Mark Cale: Wir haben auf die Constructor-Kritik der internationalen Presse gehört und die Steuerung wesentlich verbessert. Außerdem steckt nun hinter jeder Figur in Streetwars ein echter Charakter mit ganz spezifischen Eigenschaften – und jeder davon läßt sich mit einem simplen Mausklick direkt steuern. Die Spielgrafik ist dabei immer zu sehen, selbst wenn Du Dich in einem Untermenü befindest. Wir haben verstärkt auf den Kampagnenmodus gesetzt, weil der Endlosmodus des ersten Teils viele Spieler einfach überfordert hat. In Streetwars gibt es jetzt klar definierte Missionsziele innerhalb der fünf Kampagnen. Du mußt auch nicht immer wieder ganz von vorn beginnen, denn die Missionen setzen auf vorhandenen Strukturen auf. Schließlich verbirgt sich in Streetwars eine nicht zu knappe Portion Humor, der auch durch die Zwischensequenzen transportiert wird. Streetwars ist dadurch einfach cool geworden, eine neue Art von Echtzeitstrategiespiel.

PC Action *Das Echtzeitstrategiegenre hat sich im letzten Jahr enorm weiterentwickelt. Wie stehst Du zu den Konkurrenzprodukten?*

Mark Cale: Ich mag Spiele wie Command & Conquer, StarCraft oder Age of Empires, aber das sind Kriegssimulationen. Streetwars ist anders, wir wollen die Spieler auf humoristische Art unterhalten und bieten mehr taktische Variationen an. Eines muß man den Klassikern zugute halten: Sie alle verbindet ein fantastisches Steuerungssystem, wovon wir uns auch für Streetwars einiges abgeschaut haben.

PC Action *Mark, Du entwickelst nun seit 17 Jahren Spielesoftware. Was erwartet uns in der Zukunft?*

Mark Cale: Ohne Frage stehen wir kurz vor einer Revolution. Sobald es möglich ist, ohne Verbindungsverzögerungen und über Ländergrenzen hinweg miteinander komplexe Spiele zu spielen, wird das einen ganz neuen Thrill bringen. Ich bin sicher, daß für viele Spiele eine riesige Wettbewerbsplattform auf internationalem Parkett entstehen wird. Wir müssen begreifen, warum Spieler immer noch in die Spielhallen wandern. Bisher gibt es doch nur dort einen Wettbewerb auf hohem technischen Niveau ohne Beschränkungen für den einzelnen Spieler. Spiele, die auf eine Wettbewerbsstruktur setzen, werden also die Spiele der Zukunft sein.

„Ein Spiel ist ein Spiel ist ein Spiel! Egal welche Art von Spiel Du spielst, egal wie gut Du bist, in erster Linie muß das Spiel Spaß machen."

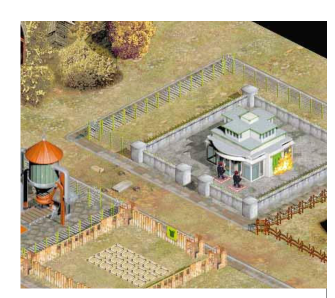


Mark Cale, Chef von Entwickler Studio 3

PC Action *Wie geht es denn mit Studio 3 weiter? Verrätst Du uns ein paar Pläne?*

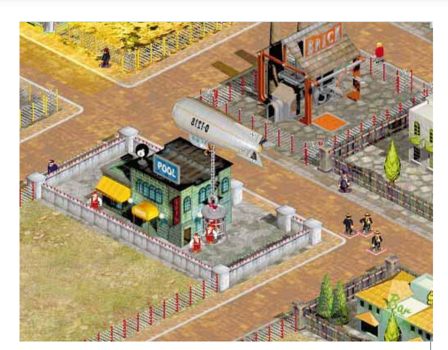
Mark Cale: Ich werde immer wieder auf Last Ninja angesprochen. Und hier nun meine Aussage dazu: Last Ninja 3 planen wir für Weihnachten 2000 für den PC und die PlayStation 2. Wir wollen dank der bis dahin verfügbaren Technologie damit einen neuen Standard bei den Beat 'em Ups definieren. Natürlich werden wir auch die Constructor/Street-Wars-Serie fortführen. Ein Termin dafür steht aber noch nicht fest.

PC Action *Vielen Dank für das Interview!*



Zwei rote Gangster nehmen die grüne Basis auseinander. Grün hat damit ausgespielt.

Bend, das orientalische Rangoon Rumpus und das mexikanisch angehauchte Dead Dog Ditch bis zur brodelnden Capitol City vor, wohl ein Äquivalent von Washington. In all diesen Städten haben Sie es mit bis zu drei rivalisierenden Gangs unterschiedlicher Stärke zu tun, womit wir endlich bei den bösen Nachbarn gelandet sind. Jede der Städte wartet mit zehn Missionen auf, in denen Ihnen Ihr Boß genau vorschreibt, was zu tun ist. Innerhalb der Städte entwickelt sich der Handlungsfaden übrigens fortlaufend, so daß Sie nicht immer wieder beim Nullpunkt mit dem Aufbau Ihrer Strukturen beginnen müssen. Die fiesen Miesepeter anderer Gangs versuchen etwa mit Ihren Bautrupps Ihre Gebäude einzunehmen oder mit Hilfe ausgebildeter Gangster Ihre Leute schlichtweg abzuknallen. Doch zum Glück haben Sie ja für solche Fälle ebenfalls die Freunde härterer Gangart in petto, die ausgeschaltete Gegner kurzerhand auf dem hauseigenen Fried-



Erwischt! Dieser Schurke wurde auf frischer Tat ertappt und wird via Polizei-Zeppelin zum Gefängnis transportiert.



Ein roter Bautrupp bei der Übernahme-Arbeit. Kein Gegner in Sicht, gleich gehört der Kiosk uns!



Bei besonderen Ereignissen gibt's Zwischensequenzen zu sehen. Hier wird soeben ein Mieter gekidnappt, Armer Kerl!



Hier sehen Sie zwei typische Streetwars-Gebäude in ihren drei Ausbaustufen: Peep-Show, Strip-Schuppen und Erotic-Theater, Spielhalle, Buchmacher und Casino.

hof verscharren, damit die patrouillierende Polizei davon keinen Wind bekommt. Rekonvaleszenten werden in dem eigens dafür errichteten Hospital wiederhergestellt. Sie wissen ja, es darf nur eine Gang übrigbleiben.

Alles unter Kontrolle!

Kommt's knüppeldicke, können Sie auch „unerwünschte Personen“ anheuern. Gleich sechs davon gibt's im Spiel, darunter so illustre Gesellen wie Schlachter, die mit Kettensägen Amok laufen (keine

Kommentar



Christian Bigge

Streetwars ist die konsequente Weiterentwicklung von Constructor. Die wesentlichen Steuerungsmankos des Vorgängers wurden ausgemerzt, hinzu kam ein klar strukturierter Missionsaufbau und mehr Übersicht. In unserer Testversion war noch kein Endlosmodus integriert, den will Studio 3 aufgrund unserer Anregung aber in letzter Minute nun doch noch einbauen. Gut so, denn obwohl die Kampagnen sehr gut angelegt sind, würde dem Spiel ohne Endlosmodus ein wichtiger Wuselfaktor fehlen. Schließlich dürfte es einfach nur Spaß machen, ohne Zeitdruck eine wirtschaftlich stabile Siedlung hochzuziehen und die Konkurrenz auszustechen. Sollten Sie diesen Modus also – Überraschung! – in der Verkaufsversion finden, dürfen Sie unsere Wertung getrost um zwei Prozentpunkte erhöhen. Doch auch ohne diesen Spielanteil gilt: Rein in die Gamaschen und runter in die Stadt! So abwechslungsreich kann Echtzeitstrategie sein.

Kommentar



Christian Sauerteig

Schon der inoffizielle Vorgänger Constructor hat mir ganz gut gefallen. Wenn da nicht solche Mankos wie die überladende Steuerung oder die kunterbunte Bonbongrafik gewesen wären, hätte bereits Constructor das werden können, was Streetwars geworden ist: ein Meisterwerk. Alle Ungereimtheiten von Constructor wurden nicht nur ausgeräumt, sondern das Spiel wurde dadurch entscheidend verbessert – und ich denke da nicht nur an die hervorragende Steuerung. Sehr gut gefällt mir auch die witzige Comic-Grafik, die das Spiel dennoch nicht, wie beim Fußballmanager Kurt, der Lächerlichkeit preisgibt. Dazu noch abwechslungsreiche Missionen, ein Tutorial, das seinesgleichen sucht, und das motivierende Gangster-Thema – stark!

Streetwars

PRÜFSTAND

Steuerung

Hut ab, Studio 3! War die viel zu komplizierte Steuerung noch der Knackpunkt von Constructor, hat man bei Streetwars ganze Arbeit geleistet. Besonders positiv wirkt sich aus, daß bei allen Aktionen der Spielbildschirm stets sicht- und bedienbar bleibt, so entfällt die nervige Klickorgie durch zig Menüfenster. Allein in höheren Levels und trotz Shortcuts und Personalbildschirm geriet die Suche nach den werten Mitarbeitern etwas unübersichtlich. Mit etwas Übung stört das im Spielverlauf aber immer weniger.

Sound & Musik

Bei der Sprachausgabe verbucht Streetwars Pluspunkte. Besonders der Gangsterboß bekam für seine Anweisungen eine herrlich finstere, sonore Stimme spendiert. Aber auch die Kurzkommentare Ihrer Männer im Spiel können sich hören lassen. Musikalisch beschränkt sich Streetwars auf das nötigste. Ein paar dunkle Rhythmen, etwas 20er-Jahre-Swing, das war's! Vorteil: Auch nach längerem Spielen stört die Hintergrundmusik nicht.

Leistungsmerkmale

Ein Hardwarefresser ist Streetwars nun wirklich nicht. Erfüllen Sie die Mindestanforderung, mit einem Pentium 166 mit 32 MB RAM, können Sie auch schon loslegen. Zur Not lassen sich die 3D-Gebäude sogar wegblenden, so daß noch einmal Prozessor-Power gespart wird. Ab einem fixeren Pentium-Knecht steht dem Straßenkrieg nichts mehr im Wege.

Pro & contra

- ⊕ Motivierendes Spielkonzept
- ⊕ Gute Story mit klar definierten Aufgabenstellungen
- ⊕ Exzellentes Tutorial
- ⊕ Zahlreiche Spieloptionen
- ⊕ Comicstil witzig, nicht lächerlich
- ⊖ Spielansicht nicht zoom- oder drehbar
- ⊖ In höheren Spielleveln leicht unübersichtlich
- ⊖ Zum Teil enormer Zeitdruck
- ⊖ Kein Endlosmodus in unserer Testversion

Grafik

800x600 Bildpunkte in 16-Bit-Farbtiefe gehören mittlerweile zum Standard. Streetwars paßt sich hier brav an und vermag durch die detaillierte Darstellung der Gebäude zu gefallen. Schade, daß die hübsch anzuschauenden architektonischen Variationen im Spielverlauf verschwinden, denn die eigenen Gebäude sehen in jeder Stadt gleich aus. Die Animationen



der Spielfiguren sind ausreichend detailliert und bewegen sich damit etwa auf Siedler-3-Niveau. Auch an Zwischen-Animationen hat Studio 3 gedacht: So stecken sich etwa nutzlos herumlungernde Arbeiter eine Zigarette an, während Gangster nervös an ihren Waffen nesteln. Die Zwischensequenzen im Comicstil strotzen nur so vor schwarzem Humor, wiederholen sich aber häufiger.

Vergleich

Streetwars läßt sich aufgrund der Thematik eigentlich nur mit Gangsters direkt vergleichen. Während die rundenbasierte Mafia-Saga von Hothouse mit einer verflucht komplizierten Steuerung zu kämpfen hat, zeigt sich Studio 3s Echtzeit-Gegenstück wesentlich zugänglicher. Zwar müssen Straßenkämpfer auf einige Optionen verzichten, werden dafür aber mit besserer Grafik belohnt. Daß letztere nicht alles ist, bewies Sir-Tech vorigen Monat mit Jagged Alliance 2, der aktuellen Strategiereferenz. Den großen Wertungsabstand zum Vorgänger Constructor verdankt Streetwars in erster Linie der stark verbesserten Steuerung.

Spiel	Wertung
Jagged Alliance 2	90%
Streetwars	85%
Gangsters	83%
Constructor	77% (abgewertet)

Sorge, Comicstil!), Geister, die für Verwirrung sorgen, oder Priester, die andere Gangmitglieder schlichtweg bekehren. Den Humor haben wir schon angesprochen und der entpuppt sich bei Streetwars als rabenschwarz. Schön, daß es noch Spiele gibt, die sich selbst nicht so ernst nehmen und dennoch taktischen Tiefgang bieten. Die Möglichkeiten sind hier kaum begrenzt, auch nach Stunden überrascht das Spiel noch mit neuen Gags, angenehm, wenn auch nicht atemberaubend präsentiert durch die flüssige 16-Bit-Grafik mit 800x600 Bildpunkten. Nahezu perfekt gelang die Steuerung, eine Mischung aus C&C-kompatibler Einheitenkontrolle mit intelligenter Menüführung. Mußten Sie sich beim Vorgänger noch durch Tonnen steinschwerer Untermenüs wühlen, beschränkte man sich hier auf das Wesentliche und beließ das isometrische Spielfeld dabei stets im Blickfeld. Zudem erleichtert ein exzellentes Tutorial den Einstieg. Strategen und Aufbauspezialisten können beim Kauf kaum etwas falsch machen, für beide Spielertypen hält Streetwars genau die richtige Mischung bereit. Ein Spiel mit Spaßgarantie!

Christian Bigge



Die Mission-Briefings sind vorbildlich, die Stimme Ihres Bosses hörenswert.



Auf dem Friedhof bekommen feindliche „Mitarbeiter" ein ordentliches Begräbnis, damit die Polizei keine Spuren findet. Sollten vom Kampf Spuren geblieben sein, sorgt das Hospital links daneben für Genesung.

Streetwars

Mindestens:	P166, 32 MB, Win9x
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. Netzwerk, Internet
CD/HD:	522 MB/50-400 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Studio 3/Infogrames
Veröffentlichung:	Juni 1999
USK-Altersfreigabe:	n.n.b.

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Echtzeitstrategie einmal anders, es regt sich etwas abseits von C&C und Co. «

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Goldmaster v. 21.04.99
Steuerung:	gut
FFeedback:	-
Grafik:	80%
Sound:	73%
Mehrspieler:	83%
Einzelspieler:	85%

Frisch gerüstet

Fast drei Jahre sind ins Land gezogen, seit Sie mit Ihren Armeen Teile von Erathia, dem Land von Might & Magic, erobern durften. Eine lange Zeit für die Softwareindustrie, doch in diesem rundenbasierten Fantasyreich gehen die Uhren anders. Die Neuerungen im dritten Teil der Serie beschränken sich somit auf einige nützliche Details.

Als Königin Catherine nach Erathia zurückkehrt, findet sie ihre Untertanen hingemordet und die Heimat verwüstet vor. Als Kommandant ihrer Armee liegt es bei Ihnen, einen Teil der Wiedereroberung von Erathia zu leiten. Mit wenigen Truppen, einem Helden und nur einer Stadt beginnt das Abenteuer. Wie schon im Vorgänger dirigieren Sie rundenweise Ihre Helden über die Landkarte, um Städte zu erobern, feindliche Armeen zu besiegen, Schätze zu finden und Minen einzunehmen. Gold und Rohstoffe wie Schwefel und Kristalle dienen dem Ausbau der eigenen Städte und der Rekrutierung neuer Soldaten und Kreaturen. Acht unterschiedliche Stadttypen bringen jeweils sieben verschiedene Monsterarten in zwei Varianten hervor, vom Titanen bis hin zu Erzengeln sind alle denkbaren Wesen mit von der Partie. Jeder Trupp Kreaturen muß von einem Helden angeführt werden, wodurch die Gesamtzahl der Armeen auf dem Spielfeld überschaubar bleibt.

Fakten

- 2 neue Städte, 118 Kreaturen, 128 Artefakte, 64 Zaubersprüche
- 6 Kampagnen aus jeweils 3-4 Szenarien plus eingebaute Mini-Quests
- Mehr Ausbaustufen für die Städte
- In der Kampagne werden Helden ins nächste Szenario übernommen
- Spielfeld teilt sich in Unter- und Oberwelt
- Zahllose zusätzliche, auch für den Mehrspielermodus geeignete Szenarien

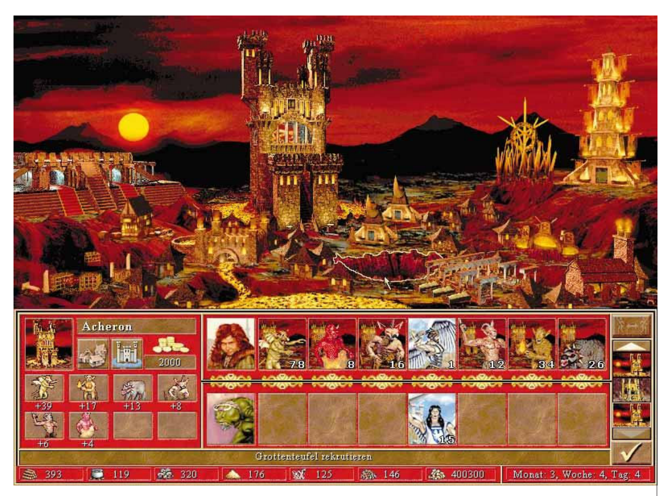


Der Star mit Macht & Magie

Helden verbessern die Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten jeder angeschlossenen Kreatur. Außerdem beherrschen manche von ihnen mächtige Zaubersprüche, die viele Kämpfe gegen feindliche Armeen entscheiden. Stärke und Fähigkeiten dieser Heroen hängt von Erfahrung, Eigenschaften, Ausrüstung und Fertigkeiten ab. Im Gegensatz zu den Vorgängern dürfen Sie Ihre Helden mit allen Erfahrungen und Fertigkeiten zumindest innerhalb einer Kampagne in das nächste Szenario übernehmen. Nur die angeeigneten magischen Gegenstände gehen verloren. Das erhöht natürlich zunächst die Motivation. Schließlich macht es enormen Spaß, seine Hauptfiguren wie in einem Rollenspiel bis zu einer von der Mission abhängigen Grenze hochzupäppeln. Andererseits müssen Sie alle Helden bis zu dieser Grenze trainieren, um im folgenden Szenario gegen den Computer eine Chance zu haben. Gerade wenn der Gegner eigentlich schon fast besiegt ist, gestaltet sich die Weiterbildung der Helden als lang-

In der Übersichtskarte sind alle Minen, Städte, Helden und Hindernisse eingezeichnet.

Eigenschaften, Fertigkeiten, Gegenstände und die Armee des Helden auf einen Blick.



Das Stadtmenü erlaubt schnellen Zugriff auf die einzelnen Gebäude und Kreaturen. Alle acht Stadttypen sind optisch schön detailliert gestaltet. Diese Höllenstadt ist fast voll ausgebaut.



Auf der gewöhnlichen Übersichtskarte sind Minen und ein Portal zu sehen, das die Oberwelt mit der Unterwelt verbindet.



Die maximale Strecke, die der Held in dieser Runde durch die verzweigte Höhle zurücklegen kann, ist mit grünen Pfeilen markiert.

wierig und auf Dauer langweilig. Spätestens nach vier Missionen heißt es dann Abschied nehmen von den liebgewonnenen Recken, denn keine der sechs Kampagnen beherbergt mehr Szenarios.

Genau richtig

Trifft die Armee eines Helden auf Gegner, wechselt die Kartenzur Schlachtenansicht. Wie im Vorgänger stehen sich die Kontrahenten auf dem in Hex-Felder unterteilten Kampfplatz gegenüber. Je nach Schnelligkeitswert der untergebenen Kreaturen kommen Spieler oder Computergegner nacheinander zum Zug. Steuerung und Handhabung sind in den Kampfsequenzen ebenso einfach und simpel wie im ganzen Spiel gestaltet. Lassen Sie sich jedoch davon nicht täuschen, Heroes of Might & Magic 3 ist wie die Vorgänger ein knallhartes Strategiespiel, in dem jeder Zug gut überlegt sein will. In den höheren Schwierigkeitsgraden sind die Gegner nicht zu unterschätzen, auch wenn das größtenteils an der deutlich besseren Ausgangsposition liegt. Die Gegner-KI behauptet sich recht anständig, ist bei gleichen Voraussetzungen einem Menschen aber unterlegen. Der moderat steigende Schwierigkeitsgrad im Laufe der sechs Kampagnen bietet Genreneulingen ausreichend Möglichkeit, sich mit dem Spiel eingehend vertraut zu machen, und stellt für eingefleischte Strategen in den späteren Missionen eine gelungene Herausforderung dar.

Renaissance ohne Innovation

Fanatische Fans der Serie werden jubeln, Gelegenheitsstrategen leicht enttäuscht sein: Die Veränderungen im Vergleich zum Vorgänger sind äußerst mager. Natürlich ist die Grafik in einer Auflösung von 800x600 schöner und detaillierter, die Steuerung noch einfacher und praktischer und auch der Sound wieder durchaus gelungen, an der Spielweise ändert sich dadurch aber nichts. Die zwei neuen Stadttypen mitsamt Kreaturen, weitere Zaubersprüche, magische Gegenstände und das neue Heldensystem bringen nur eine unwesentliche Verbesserung der strategischen Tiefe. Gleiches gilt für die Unterwelt, die als Spiegel der vom Vorgänger bekannten Oberwelt nur als zusätzliches Spielfeld dient. Gerade wer den zweiten Teil ausgiebig gespielt hat, dem dürfte es an der nötigen Abwechslung und langfristig an der Motivation fehlen. Immerhin enthält Heroes of Might & Magic 3 mit Editor, sechs Kampagnen, einem großen Pack Einzelszenarien und Mehrspielermodus genügend Spielmaterial, um die Wartezeit auf den vierten Teil zu überbrücken, selbst wenn das wieder zweieinhalb Jahre dauern sollte.

Alexander Geltenpoth

Vergleich

Das Hex-Strategiespiel Demonworld kann sich durch seine enorme strategische Tiefe und gelungene Atmosphäre gegen Heroes of Might Magic 3 behaupten. Lords of Magic ist mit seiner schöneren Grafik und taktischen Kämpfen in Echtzeit noch leicht überlegen. Gegenüber Heroes of Might & Magic 2 setzt sich der Nachfolger mit seiner überarbeiteten Optik und verbesserten Steuerung durch. Warlords 3 ist schließlich in jederlei Hinsicht weit unterlegen und kann mit Heroes of Might & Magic 3 nicht konkurrieren.

Spiel	Wertung
Demonworld (abgew.)	83%
Lords of Magic (abgew.)	81%
Heroes of Might & Magic 3	80%
Heroes of M & M 2 (abgew.)	73%
Warlords 3 (abgewertet)	65%

Kommentar

Fantasy-Liebhaber und Freunde rundenbasierter Strategiespiele dürfen sich freuen: Der dritte Teil der Heroes-Serie bietet für Tage und Wochen Spielspaß. Auch wenn sich am grundlegenden Spielprinzip nichts geändert hat, überzeugen die kleineren Verbesserungen in den Details. Leider sind die Kampagnen mit nur drei bis vier Szenarien etwas kurz geraten, wodurch Story und Atmosphäre in ihrer Entwicklung gehemmt sind. Trotzdem verstaubt Heroes of Might & Magic 3 nach den sechs Kampagnen nicht im Regal, zahllose Einzelszenarien, Mehrspielermodus und Szenarioeditor sichern gehobene Unterhaltung, bis die Motivation von alleine nachläßt.

Heroes of Might & Magic 3

Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	P 200, 32 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet, an einem PC
CD/HD:	650 MB/200 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	New World/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Strategie
Testversion:	Version 1.10
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	75%
Sound:	73%
Mehrspieler:	81%
Einzelspieler:	80%

» Gutes Strategiespiel. Für Einsteiger und Profis geeignet «

Hoffnungsschimmer

Mit ihrem ehrgeizigen Erstlingswerk möchte die Hannoveraner Softwareschmiede Innonics das mit Top-Titeln wie Anno 1602 und Siedler 3 gespickte Feld der Aufbaustrategiespiele aufmischen, doch dazu bedarf es nicht nur guter Ideen, sondern auch einer ebenso guten Umsetzung derselben ...

König Hiberius, Herrscher von Breehn, steckt in Schwierigkeiten. Lange Zeit gelang es ihm, für Wohlstand und Frieden in seinem Land zu sorgen. Doch die ständigen Konflikte mit drei benachbarten Königreichen haben ihre Spuren hinterlassen. Es herrscht Krieg, die Bevölkerung lebt in Angst und Schrecken. Doch eines Tages scheint die Rettung greifbar nahe. Ein Wandersmann gerät in einer Gebirgskette unweit von Breehn in ein Erdbeben. Der Wanderer traut seinen Augen kaum: Der Erdrutsch hat den Blick auf ein unbekanntes Tal freigegeben, das sagenumwobene Land der Hoffnung. König Hiberius beauftragt sogleich seinen jüngsten Sohn Leon, das Land der Hoffnung zu erkunden und dort ein mächtiges Königreich aufzubauen. Doch auch die drei anderen Königreiche wollen ihr Glück im Land der Hoffnung versuchen...

Fakten

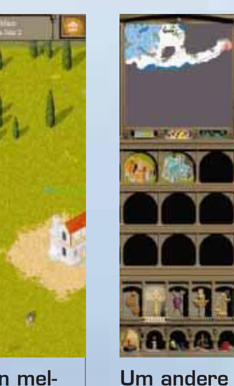
- Über 40 Missionen
- Davon 20 Story-Missionen
- Vier Jahreszeiten mit wechselnden Wetterbedingungen
- 40 Gebäude
- 25 Berufsgruppen
- In 32 Sektoren unterteilte Spielkarte
- 180 gesprochene Textsequenzen

Alles nur geklaut?

Eines wird gleich nach wenigen Spielminuten klar: Auch Innonics hat das Rad nicht neu erfunden. Dem Land der Hoffnung liegt zwar ein gutes, aber auch unverschämt einfaches Konzept zugrunde. Die Ähnlichkeit zu den Referenzprodukten Anno 1602 und Siedler III ist sehr hoch, was natürlich nicht zwangsläufig ein Nachteil sein muß, aber kann. Denn abgesehen von der Hintergrundgeschichte um das Königreich Breehn wird Ihnen das Land der Hoffnung nichts wirklich Neues bieten. Gravierendster Unterschied im Vergleich zur Konkurrenz ist die Verwendung von 32 einzelnen Sektoren auf dem Spielfeld, die man nicht durch militärische Aktionen, sondern durch kirchlichen Einfluß einnehmen kann. Außerdem gibt's da ja noch die „fünf Säulen der Macht" – dazu später mehr.

Business as usual

Ausgangspunkt und wichtigstes Gebäude eines jeden Spiels ist Ihr Haupthaus, wo Sie auch die Steuern und eventuelle Sonderabgaben Ihrer Untertanen festlegen. Doch Vorsicht: Gerade zu Spielbeginn sollten Sie die Steuern sehr niedrig ansetzen, andernfalls werden Ihre Untertanen unzufrieden und wandern aus. Zwingend notwendig ist auch der Bau des Ausbildungshauses. Hier können anfangs Einheiten wie Bauern, Pelzjäger und Holzfäller produziert werden. Haben Sie beispielsweise einen Bauern hergestellt, können Sie diesen per Mausklick durch Ihren Sektor bewegen und an einer geeigneten Stelle den Befehl zum Bau eines Bauernhofs erteilen. Genauso verhält es sich auch bei allen anderen Einheiten. Per Mausklick legen Sie die Produktivität Ihrer Bauernhöfe, Holzfäller und Erzminen fest. Um überschüssige Waren zu verkaufen und fehlende Rohstoffe einkaufen zu können, ist es ratsam, alsbald einen Markt zu errichten, welcher Ihnen mit fortschreitender Spieldauer üppige, aber auch komplexe Handelsoptionen offeriert. Später lassen sich sogar Handelsrouten zu Nachbarn festlegen. Ebenfalls überlebenswichtig ist der Bau von militärischen Einheiten zur Verteidigung des eigenen Sektors und als Mittel zum Zweck, sprich der Freischaltung weiterer Bauoptio-



Anhand kleiner Videozwischensequenzen melden sich Ihre Berater mit Ratschlägen zu Wort.



Um andere Sektoren einzunehmen, müssen Sie dort eine Kirche und ein Bürgerhaus errichten.




Liegen zwei Königreiche dicht nebeneinander, sind Konflikte vorprogrammiert. In unserer Testversion kam es hier noch zu Bugs.


Markt und Handelszentrum sind neben dem Haupthaus die wichtigsten Gebäude und sorgen für zusätzliche Einnahmen.

nen – wie bei anderen Aufbaustrategiespielen halt auch.

Machtvoll

König Hiberius hat Ihnen zur Unterstützung seine fünf besten Berater mit auf den Weg gegeben, welche sich im Spiel als Säulen der Macht wiederfinden. Diese bestehen aus Kirche, Militär, Diplomatie, Wirtschaft und Staat. Jeder Berater kümmert sich um eine Säule und gibt Ihnen während des Spiels Ratschläge und Hinweise auf neue Bauoptionen, Notstände in der Bevölkerung oder weist Sie auf einen Angriff feindlicher Einheiten hin. Letzteres ist gerade bei fortschreitender Spieldauer sehr nützlich, da man sein ganzes Reich nur schwer überblicken kann. Die fünf Machtsäulen bilden das Fundament Ihrer Regierung und wollen alle gleichermaßen ihre Wünsche erfüllt bekommen. Konzentrieren Sie sich also nur auf das Militär und lassen Kirche und Staat außer Acht, kann es passieren, daß Sie gestürzt werden – das Spiel ist dann für Sie beendet. Ein interessanter Aspekt, den andere Aufbaustrategiespiele in dieser Form nicht bieten.

Einflußnahme

Da Sie sich zu Spielbeginn nur in einem einzigen Sektor ausbreiten können und der Platz immer kleiner wird, sollten Sie rechtzeitig daran denken, andere Sektoren einzunehmen. Dies geschieht aber nicht etwa in Form eines Militärschlages, sondern durch Einflußnahme der Kirche und Bau eines Bürgerhauses durch einen Gouverneur. Je mehr Geld Sie investieren, desto eher gelingt es, die Leute von Ihren Idealen zu überzeugen und schließlich auf Ihre Seite zu ziehen. Doch was hier so einfach klingt, ist leider ziemlich schwer. Die Computergegner agieren teilweise so aggressiv, daß man gar nicht dazukommt, sein Reich zügig auszubauen, wodurch man gegenüber den Computergegnern rasch ins Hintertreffen gerät. Selbst im leichtesten Schwierigkeitsgrad dauert es sehr lange, bis man erste Erfolge feiern kann.

Wann wird's mal wieder richtig Sommer?

Einen wichtigen Faktor stellt das Wettersystem von Land der Hoffnung dar. Das in Echtzeit ablaufende Spiel simuliert ein normales Kalenderjahr mit zwölf Monaten und vier Jahreszeiten, inklusive wechselnden Wetterbedingungen. So müssen Sie im Frühjahr und Sommer Ihr Lager mit ausreichend Nahrungsmitteln auffüllen, andernfalls droht im eisigen und verschneiten Winter eine Hungersnot. Wenn Sie dabei aber nur auf Bauernhöfe und die daraus resultierende Getreideernte setzen, wird sich bald Unmut in der anspruchsvollen Bevölkerung breit machen. Diese verlangt nämlich auch nach Fleisch, Fisch, Bier, Wein und diversen anderen Luxusgütern wie Pelzen




Die vier Jahreszeiten mit dem guten Wettersystem sind eines der Aushängeschilder von Land der Hoffnung.

Land der Hoffnung

PRÜFSTAND

Pro & contra

- 40 Einzelspielermissionen
- Vier Jahreszeiten mit wechselnden Wetterbedingungen
- Sehr gute Musik
- Für Hardcore-Strategen eine echte Herausforderung
- Bewährtes Spielkonzept mit vielen guten Ideen ...
- ... die aber größtenteils nur sehr schlampig umgesetzt wurden
- Mangelhafte Steuerung und Bedienbarkeit
- Kein Wegesystem
- Happiger Schwierigkeitsgrad
- Computergegner sehr aggressiv
- Kein Tutorial
- Sterile Grafik
- Viele kleine Bugs
- Kein Wuselfaktor wie bei Siedler 3

Sound & Musik

Himmelhoch jauchzend, zu Tode betrübt: So könnte man den Unterschied zwischen der sehr guten Musik und dem mit viel Wohlwollen noch als ausreichend zu bezeichnenden Soundkulisse beschreiben. Die Musik sorgt für eine sehr stimmige Atmosphäre und zählt zweifellos zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Die Sprachausgabe hingegen ist teilweise gar nicht zu verstehen, weil andere Soundeffekte zeitgleich abgespielt werden. Als besonders nervig haben sich bereits nach wenigen Spielminuten die Balzrufe eines Kuckucks herausgestellt.

Steuerung

Die Steuerung ist nicht gerade eine der Stärken von Land der Hoffnung. Die Auswahl der Spielfiguren ist sehr mühsam und gelingt nicht immer. Auch die Bauoptionen sorgen gelegentlich für Frust, oft ist unklar, wieso das eine oder andere Gebäude an einer bestimmten Stelle nicht gebaut werden kann. Wünschenswert wäre eine richtige Online-Hilfe gewesen, lediglich einige wenige Funktionen wurden auf die F-Tasten gelegt.

Installation

Das Land der Hoffnung bietet nur eine Standardinstallation von 190 MB an.

Die Ladezeiten sind recht lang, sowohl beim Start als auch überraschenderweise beim Beenden und der Rückkehr ins Hauptmenü vergeht einiges an Zeit.

Ladezeiten, gemessen mit 24x-CD-ROM:
Standardinstallation (190 MB):

Ausreichend

Leistungsmerkmale

Wie Sie schon der Performancetabelle entnehmen können, läuft das Land der Hoffnung schon auf der Minimalkonfiguration des Prüfstands. Bei nur 32 MB Hauptspeicher kommt es aber manchmal zu kleinen Rucklern, wenn auf die Auslagerungsdatei zugegriffen wird. Da es keine Möglichkeit gibt, die Auflösung zu ändern, kann man dem Spiel auch nicht mit dieser beliebten Vorgehensweise auf die Sprünge helfen.

Vergleich

Das Land der Hoffnung schafft es nicht, an die Spitze des Genres heranzukommen. Im Gegenteil: Spiele wie Anno 1602, Die Siedler 3 und auch Die Völker sind Innonics Erstlingswerk in fast allen Belangen, egal ob Steuerung, Grafik oder Spielwitz, deutlich überlegen.

Spiel	Wertung
Die Völker	AA%
Die Siedler 3	89%
Anno 1602	88%
Land der Hoffnung	AA%



Sehr hilfreich: Der Kundschafter verrät Ihnen anhand dieser Symbole, wo welche Bodenschätze zu finden sind.

und Gold. Im weiteren Spielverlauf können Sie insgesamt 40 unterschiedliche Gebäudetypen bauen, vom einfachen Bauernhof über die Fischerhütte oder das Weingut bis hin zu Krankenhäusern, Theatern und Kathedralen.

Kein Augenschmaus

Land der Hoffnung konzentriert sich in erster Linie auf die wirtschaftliche und politische Entwicklung Ihres Königreichs, militärische Aktionen rücken eher in den Hintergrund. Obwohl sehr viel Wert auf das komplexe Handelssystem und einen schnellen Transport der Waren innerhalb der Sektoren gelegt wird, hat Innonics kein Wegesystem programmiert, was sich als echter Nachteil herausstellt. Allgemein läßt die KI der Einheiten zu wünschen übrig: Um von A nach B zu kommen, nehmen diese manchmal irrsinnige Umwege in Kauf, der Transportwagen mit den Nahrungsmitteln bleibt irgendwo stehen oder verhakt sich im Wald. Die musikalische Untermalung des Spiels ist wirklich gelungen und sorgt für eine stimmige Atmosphäre, was man von den sonstigen Soundeffekten leider nicht behaupten kann. Auch die Grafik gewinnt mit Sicherheit keinen Schönheitspreis: „Technisch veraltet und nicht schön anzusehen“ ist noch vorsichtig formuliert. Es gibt keine verschiedenen Auflösungen, geschweige denn unterschiedliche Zoom-Stufen, wie es etwa

bei Die Völker der Fall ist. Obendrein werden altgediente Aufbaustrategen den Wuselfaktor der Siedler vermissen, denn Ihre Untertanen bekommen Sie während des ganzen Spiels nicht zu Gesicht. Lediglich anhand eines Balkens können Sie zum Beispiel erahnen, wie viele Leute Ihr Gasthaus besuchen oder was sich auf Ihrem Markt tut.

Land der Bugs?

Das Spiel bietet insgesamt 20 Story-Missionen sowie 20 freie Szenarien mit unterschiedlichen Spielzielen, zusätzlich gibt es noch spezielle Mehrspielermissionen. Leider hat es Innonics nicht mehr geschafft, den Netzwerkmodus in die Verkaufsversion zu integrieren, dieser soll in wenigen Wochen in Form eines Patches kostenlos nachgereicht werden. Eine Einstiegsmission in Form eines Tutorials oder eine echte Online-Hilfe hätten das sehr komplexe Spiel auch für Einsteiger zugänglicher machen können, so hilft leider nur Learning by doing, was gerade bei Aufbaustrategiespielen nicht sehr motivationsfördernd ist. Unsere „98%-Testversion“ brachte noch einige gravierende Bugs ans Tageslicht, welche den Betatestern scheinbar entgangen sind: So war es teilweise nicht möglich, in Ruhe ein Reich aufzubauen, da alle Einheiten vom Soldaten über den Fischer bis hin zum Pelzjäger Einzelangriffe auf die gegnerischen Einheiten und Stützpunkte starteten – und dabei immer baden gingen. Außerdem war nach dem Abspeichern die Tastatur häufig blockiert, Einheiten verschwanden oder Statistiken waren durcheinander geraten. Einen Großteil dieser Bugs konnte Innonics in unserer Version mit einem flugs programmierten Patch beseitigen. All diese und weitere kleinere Bugs sollen in der Verkaufsversion nicht mehr enthalten sein. Hoffentlich – anderenfalls dürfen Sie von unserer Spielspaßwertung getrost 15% abziehen.

Christian Sauerteig

Kommentar – Christian Bigge

Wirklich schade! Wie man es auch dreht und wendet, das Land der Hoffnung erscheint entweder viel zu früh oder viel zu spät. Zu spät, betrachtet man die extrem archaische Optik, die kaum dem Vergleich mit Blue Bytes ersten „Siedlungsversuchen“ standhält. Zu früh, wenn man die vielen guten Ansätze in Augenschein nimmt und nur erahnen kann, was für ein Spielerlebnis daraus mit entsprechender Technik hätte werden können. Innonics tut mir wirklich ein wenig leid, denn mit etwas Geduld und zusätzlichen Entwicklungsgeldern wäre hier mehr drin gewesen.



Seine Bevölkerung kriegt man bei Land der Hoffnung leider nur selten zu Gesicht.

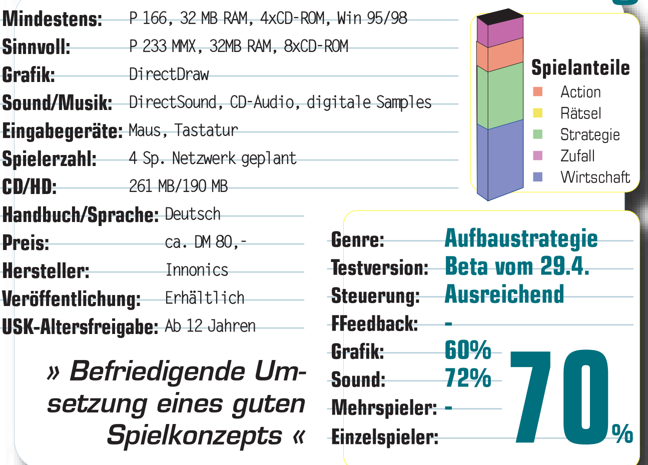


Hier nimmt unsere Kanonenstellung einen feindlichen Soldaten aufs Korn.

Kommentar – Christian Sauerteig

So leid es mir für Innonics und ihr Erstlingswerk tut, aber Land der Hoffnung kann in keinster Weise mit Titeln wie Anno 1602, Siedler 3 oder Neos aktuellen Völkern mithalten. Selten war in einem Spiel der Unterschied zwischen Anspruch und Wirklichkeit so groß. Das Land der Hoffnung steckt voller guter Ideen, ich denke da beispielsweise an den gelungenen, wenn auch komplexen Handelsmodus oder die fünf Säulen der Macht, aber die Umsetzung vieler dieser Ideen geriet einfach zu lieblos. Die Grafik bewegt sich irgendwo zwischen Siedler 1 und Siedler 2 und ist hoffnungslos veraltet. Das Spiel wirkt im Ganzen noch nicht fertig, ein paar Monate mehr Entwicklungszeit hätten sicher nicht geschadet. Trotz allem ist Land der Hoffnung ein ordentliches Spiel, an dem vor allem Hardcore-Strategen ihren Spaß haben werden, für den Sprung an die Spitze fehlt aber noch einiges.

Land der Hoffnung



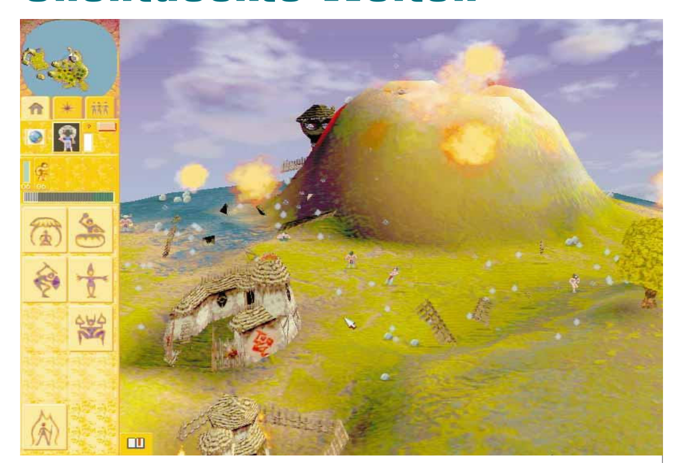
Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win 95/98
Sinnvoll:	P 233 MMX, 32MB RAM, 8xCD-ROM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio, digitale Samples
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. Netzwerk geplant
CD/HD:	261 MB/190 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Innonics
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Aufbaustrategie
Testversion:	Beta vom 29.4.
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	-
Grafik:	60%
Sound:	72%
Mehrspieler:	-
Einzelspieler:	70%

» Befriedigende Umsetzung eines guten Spielkonzepts «

Populous – The Beginning: Unentdeckte Welten



Der Zauber „Vulkanausbruch“ besitzt das größte Zerstörungspotential. Ganze Landstriche werden von der Lava verwüstet.

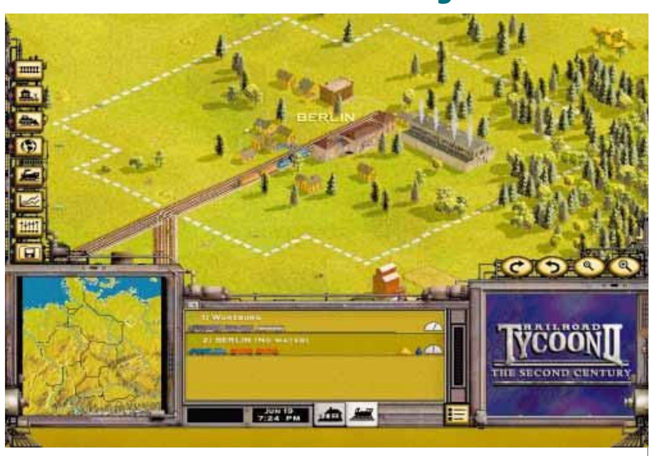
In Populous – The Beginning gelang es der Schamanin letztendlich, ihre irdische Hülle abzulegen und zur Gottheit aufzusteigen. Genau in diesem Moment beginnt die Mission-CD Unentdeckte Welten. Bevor die Schamanin gen Himmel auffährt, übergibt sie ihre Maske an eine begabte Nachwuchspriesterin. Die soll zwölf weitere Welten erobern, bevor auch sie zum Kreis der Götter gehört. Für das Dutzend Szenarien griff Bullfrog auf altbekannte Methoden zurück. In einigen Missionen ist die Schamanin gefangen, lassen sich keine Ausbildungshütten errichten, haben Sie einen Stamm als Verbündeten, existiert kein Steinkreis zur Reinkarnation oder wabert Nebel des Kriegs. Der Schwierigkeitsgrad liegt im Vergleich zur benötigten Originalversion höher: mittel bis schwer. Neue Einheiten, Zauber oder Landschaften sind in der Mission-CD nicht enthalten. Zwölf weitere Mehrspielerkarten runden das Szenarienpaket ab.

Alexander Geltenpoth

Kommentar – Alexander Geltenpoth

Wer bis zum Ende von Populous – The Beginning seinen Hunger nicht stillen konnte, kommt in Unentdeckte Welten auf seine Kosten. Allerdings sucht man vergebens nach neuen Features, die ich von einer innovativen Softwareschmiede wie Bullfrog erwartet hätte. Gut gelungen sind die neuen Missionen trotzdem.

Railroad Tycoon 2 – The Second Century



Futter für Berlin! In nur fünf Tagen müssen Sie 1948 jede Menge Güter in die abgeschottete Hauptstadt karren.

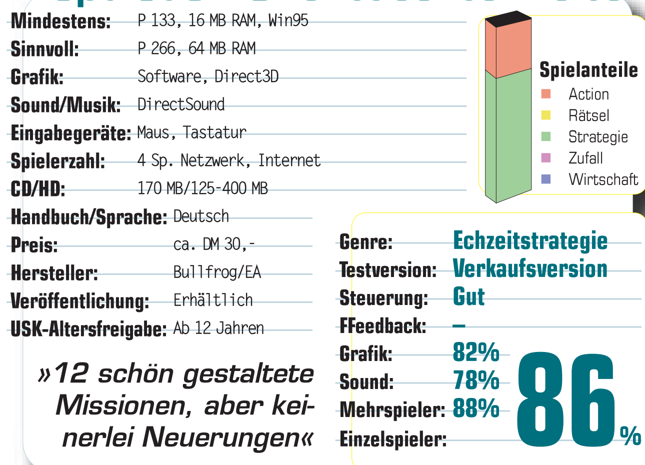
Mit The Second Century liefert PopTop Software eine standesgemäße Mission-CD zum Sid-Meier-Nachfolger aus eigenem Lokschuppen ab. In sechs neuen Szenarios warten jeweils drei Missionen auf designierte Bahnmanager, zusätzlich gibt's weitere 16 Einzelspieler- und 16 Mehrspielerkarten. Zwischen 1935 und 2035 müssen metropolentaugliche Nahverkehrsnetze in Seattle oder Los Angeles installiert oder russische Frontsoldaten nach Berlin gekarrt werden – unter Beschuß, versteht sich. In der Zukunft erschließen Sie das trockengelegte Mittelmeer oder bauen riesige Brücken über gewaltige Wassermassen hinweg, die durch abgeschmolzene Pole entstanden sind. Mit sechs neuen Loks und einigen Zusatzgebäuden bietet PopTop hier nur das Nötigste, auch technisch ist die Mission-CD mit dem Hauptprogramm identisch. Ärgerlich: Noch immer werden Tunnels und Weichensysteme vermißt –im 21. Jahrhundert ein Unding.

Christian Bigge

Kommentar – Christian Bigge

Guter „Lok-Stoff“ – aufgrund der Komplexität vor allem für Einzelspieler. Die neuen Szenarios sind thematisch interessant und deutlich schwerer geworden, obwohl die Computergegner wohl immer noch am Einstellungstest für Schrankenwärter scheitern würden. Dennoch: Modell- und Eisenbahnfans sollten zugreifen.

Populous - Unentdeckte Welten



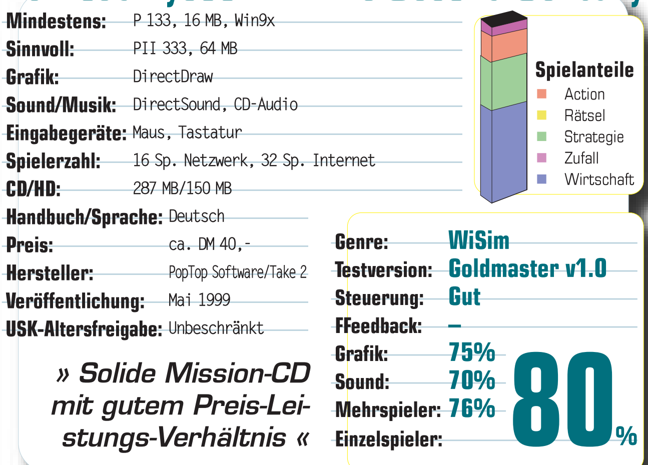
Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P 266, 64 MB RAM
Grafik:	Software, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. Netzwerk, Internet
CD/HD:	170 MB/125-400 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 30,-
Hersteller:	Bullfrog/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	82%
Sound:	78%
Mehrspieler:	88%
Einzelspieler:	86%

»12 schön gestaltete Missionen, aber keinerlei Neuerungen«

Railroad Tycoon 2 - The Second Century



Mindestens:	P 133, 16 MB, Win9x
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, 32 Sp. Internet
CD/HD:	287 MB/150 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 40,-
Hersteller:	PopTop Software/Take 2
Veröffentlichung:	Mai 1999
USK-Altersfreigabe:	Unbeschränkt

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	WiSim
Testversion:	Goldmaster v1.0
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	75%
Sound:	70%
Mehrspieler:	76%
Einzelspieler:	80%

» Solide Mission-CD mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis «



Nette Grafikdetails: Regentropfen hinterlassen in dem Gewässer konzentrische Kreise. Ein froschähnliches Tier fängt Fliegen.



Mit dem zweiten Feuerknopf wirft der Held Granaten und andere Explosionskörper. Hier schalten wir ein Geschütz aus.

Licht und Schatten

Es gibt Menschen, die ständig ihre sauer verdienten Kröten ausgeben, um immer die neueste Grafikkarte in den Rechner stopfen zu können. Ob sie das Ding wirklich brauchen, spielt keine Rolle. Bezeichnen wir den Vorgang mal vorsichtig als Lebenseinstellung. Mit Expendable gibt's jetzt einen Shooter, der die Leistung von Superbrettern auch nutzt.

Die Hintergrundgeschichte zu Expendable ist mit Hilfe von drei Worten erzählt: „Schieß' alles ab". Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Soldaten, der Horden von Außerirdischen mehr als nur in den Hintern treten muß. Er steuert seinen Charakter u. a. durch grafisch aufwendig gestaltete Tropen-, Wüsten-, Schnee- und Stadtszenarien und sammelt Schlüsselkarten ein. Sie dienen dazu, Tore zu öffnen, die mit Laserbarrieren oder Energieschirmen blockiert sind. Anfangs be-

Fakten

- Sechs Welten
- 17 Levels + div. Bonuslevels
- 16 Waffen
- Neun Power-Ups
- Zwei Spieler an einem PC
- Drei Schwierigkeitsstufen
- Continue-Funktion

Transparenz: Die Strahlen der Laserbarrieren lassen den Hintergrund leicht durchscheinen.

Bump Mapping: Durch zwei übereinander gelegte grafische Oberflächenstrukturen (Texturen) entsteht ein noch besserer 3D-Effekt. Hier haben wir als Standardtextur Sand. Mit Hilfe einer zusätzlichen Graustufentextur (sie enthält die Informationen für die Höhen- und Tiefen) stellt die Grafikkarte solche feinen Strukturen auf dem Wüstenboden dar.

Farblicht: Das Licht der Laserbarriere verleiht dem Boden einen dezenten Grünschimmer.

Volumetrischer Schatten: Die Lichtquelle, ausgehend vom Mündungsfeuer der Waffe, bildet den Schatten der Figur exakt ab.



So sieht ein Ex-Held aus: Der riesige Mech hat die Figur des Spielers mit mächtigen Strahlenwaffen pulverisiert.



Hier greift der wackere Heißsporn zum Flammenwerfer. Als ob es in der Wüste nicht hitzig genug zugehen würde...

sitzt der Freiheitskämpfer nur einen 0815-Impulsstrahler. Herumliegende Zusatzwaffen wie Laser, Raketenwerfer und Granaten unterschiedlichster Ausprägung machen das (Über)Leben jedoch leichter. Das gilt auch für Power-Ups, die zum Beispiel das knapp bemessene Zeitlimit erhöhen, Lebensenergie zurückgeben, ein Schutzschild bieten oder bestenfalls ein Extraleben bescheren.

Der Weg ist das Ziel

Speichern darf der PC-Besitzer nur zwischen einzelnen Levels, allerdings bewahrt ihn eine Continuefunktion vor übermäßigem Frust. Verlaufen kann sich der Spieler nicht, selbst wenn er nie bei den Pfadfindern war. Wege zeigen, wo's langgeht. Nur einige Extras sind in schmalen Nebengassen versteckt. Und so geht alles seinen Gang: Der PC-Besitzer steuert seinen Weltraumcowboy von schräg oben, tippelt los und sieht sich im weiteren Verlauf Hunderten von blutrünstigen, humanoiden Wesen, Mechs und jeweils am Ende eines Szenarios einem riesigen Levelboß gegenüber. Alle ballern ohne Vorwarnung und Beachtung der guten Sitten los. Exakt dasselbe tut der Spieler, so daß der Bildschirm fast ständig von gewaltigen Explosionen erfüllt ist. Die verschiedenfarbigen Effekte der Waffensysteme komponieren mit Glutbällen und herumfliegenden Brocken ein gewaltiges Dauerfeuerwerk. Bei dessen Anblick schult ein Pyrotechniker des realen Lebens aus Neid und Frust möglicherweise sofort zum Buchhalter um.

Spiegelverkehrt denken

Gesteuert wird die Spielfigur immer in Blickrichtung. Zur Veranschaulichung ein Beispiel: Wenn der Charakter nach oben schaut und Sie nach oben lenken, läuft er nach oben. Guckt der Recke nach unten und Sie drücken nach oben, läuft er nach unten. Sie müssen also oft spiegelverkehrt denken. Klingt kompliziert? Es ist zumindest gewöhnungsbedürftig. Erschwerend kommen vereinzelte Kameraschwenks hinzu, die die Grafik-Engine an manchen Stellen im Spiel vollführt und die nicht beeinflußbar sind. Wenn dann noch zehn Gegner auf den Charakter zustürmen, kann es zu Verwirrungen kommen.

Harald Fränkel

Vergleich

Am ehesten ist Expendable wohl mit dem altehrwürdigen Gauntlet vergleichbar – mit einer Prozentzahl für diesen Arcade-Klassiker können wir aber natürlich nicht aufwarten. Das Hubschrauberspiel Hell-Copter (Test in PCA 5/99) ist grafisch deutlich schwächer, macht dieses Manko jedoch durch die gute Steuerung fast wett. Incoming, ebenfalls von Rage Software, setzt auf das gleiche Spielprinzip wie Expendable: „Ballern, bis die Finger rauchen", muß aber wegen seines Alters eine Abwertung hinnehmen.

Expendable	75%
Hell-Copter	72%
Incoming (abgewertet)	70%

Kommentar

Harald Fränkel

Das wäre wohl ein Fall für den Steuerberater gewesen! Warum die Entwickler den Spieler mit einer Von-hinten-durch-die-Brust-ins-Auge-Steuerung quälen, bleibt wohl deren Geheimnis. Für Technikfetischisten ist Expendable fraglos wie das Schlußkapitel der Bibel, eine Offenbarung nämlich: Es kracht, splittert, blitzt, mip- und bumpmappt, daß es eine Pracht ist. Im Auge behalten sollten potentielle Käufer, daß das Gameplay sehr einfach strukturiert ist. Ferner besitzt die Hintergrundgeschichte so viel Tragfähigkeit wie ein rheumakranker Esel. Mich als Freund schnörkelloser Ballerorgien stört das wenig. Bösartige Menschen könnten aber nicht zu Unrecht kritisieren, daß der PC-Besitzer nach zwei oder drei Levels eigentlich alles gesehen hat. Ohne diese Tatsache und mit einer glücklicheren Steuerung wäre wohl eine 80er-Wertung drin gewesen. Empfehlung: Werfen Sie einen Blick auf die Demo, die sich auf der Cover-CD dieser Ausgabe befindet.

Expendable

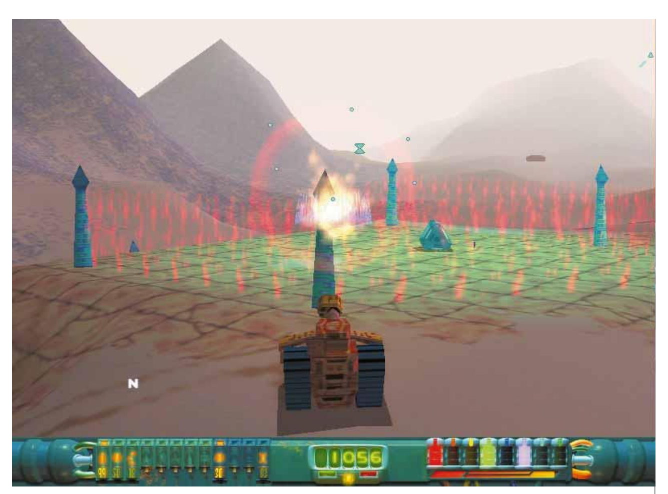
Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound (3D), EAX, Aureal A3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	2 Sp./PC
CD/HD:	408 MB/293 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Rage /Take 2
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK Altersfreigabe:	Nicht geprüft

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Action
Testversion:	Beta V. 1.0
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	Sehr gut
Grafik:	91%
Sound:	80%
Mehrspieler:	75%
Einzelspieler:	75%

» Technisch brillant und fetzig, aber mit nerviger Steuerung «

Wild Metal Country



Eine Barriere sichert die dunkelgrüne Energiekapsel. Finden und zerstören Sie den Generator, um sie einsammeln zu können.

Die Briten von DMA Design sind ja bekannt für ihre ungewöhnlichen Spielideen mit spärlicher Optik. Nach Lemmings und GTA setzt nun Wild Metal Country die Tradition fort. Allerdings mit deutlich weniger Erfolg. Sie übernehmen die Kontrolle über eines von fünf gepanzerten Fahrzeugen. Auf den Planeten des fernen Tehric-Systems sollen Sie die Herrschaft der Maschinen brechen, indem Sie die aufständischen Kampfgeräte zerstören und verloren gegangene Energiekapseln einsammeln. Nach jeweils acht Containern beamt Sie ein Teleporter ins nächste Level. Das Spielprinzip beschränkt sich die meiste Zeit darauf, durch karge 3D-Texturwüsten zu brummen und Feinde aus dem virtuellen Leben zu bomben. Fahrzeug und Geschützturm steuern Sie getrennt voneinander. Hubschrauber versorgen Sie aus der Luft mit neuer Munition und Extrawaffen und mit Hilfe eines Kompasses orientieren Sie sich in auf den öden Planetenoberflächen.

Joachim Hesse

Kommentar – Joachim Hesse

Beim Anblick von WMC komme ich mir vor wie Klein-Jo im Lego-Duplo-Land: Alles ist rund, bunt, süß. Mein Panzer erklimmt oft nur mit letzter Kraft die steilen Hügel oder purzelt zu Boden. Schaden entsteht aber nur durch feindliche Treffer. Nach einigen Partien nutzt sich der simple Spielablauf stark ab.

Wild Metal Country

Mindestens:	P166, 16 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	P200, 32 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, Aureal A3D, Creative EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet
CD/HD:	ca. 237 MB/36,5 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. 80,- DM
Hersteller:	DMA Design/Gremlin
Veröffentlichung:	Mai 1999
USK Altersfreigabe:	ab 6 Jahren

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Actionspiel
Testversion:	Beta F1.2
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Befriedigend
Grafik:	34%
Sound:	48%
Mehrspieler:	66%
Einzelspieler:	62%

» Jäger-und-Sammler-Suppe mit fadem Beigeschmack«

South Park



Ein riesiges Federvieh und ein noch wesentlich größerer Truthahnroboter wollen den Spieler in dieser Szene abmurksen.

Beitrag zum Untergang unserer Kultur? Einfach gut? Die anarchistische US-Trickfilmserie South Park, die demnächst auch hierzulande über die Fernsehschirme flimmert, spaltet selbst in den Staaten die Gemüter. Jetzt dürfen PC-Spieler auf den Spuren der irren Kinder Cartman, Kenny, Kyle und Stan wandeln. Wie bei gängigen Ego-Shootern läuft der PC-Besitzer durch die Szenarien. Ansonsten ist South Park alles andere als normal: Kühe, Roboter, Spielzeugautos und Aliens werden mit Schneebällen, eierschießenden Scharfschützenhühnern, Toilettensaugnapfschleudern oder Kuhwerfern vernichtet. Die bonbonbunte Grafik präsentiert sich – bedingt durch die Vorlage – als schlicht, aber nett. Zu hören sind derbe Sprüche und schwungvolle Musikstücke. Letztere wird man entweder lieben oder hassen. Bei den 20 sehr linear aufgebauten Levels geht es einzig darum, wild ballernd den Ausgang zu erreichen.

Harald Fränkel

Kommentar – Harald Fränkel

Um es comicmäßig auszudrücken: Irgendwie lach, irgendwie gähn. Anfangs verspüren Sie bei der 73. Attacke hirnloser Truthahnrudel einen Drang zum Vegetarismus, weil Sie die Viecher nicht mehr sehen können. An Abwechslung mangelt's auch später. Das Flair der Serie kommt rüber, spielerisch bleibt's Magerquark.

South Park

Mindestens:	P200 (PII 266 o. 3D-Karte), 3D-Karte, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P II 266, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Maus
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk u. Internet
CD/HD:	99 MB/ 70 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/englisch m. UT
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Acclaim
Veröffentlichung:	erhältlich
USK Altersfreigabe:	Ab 12 Jahre

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Ego-Shooter
Testversion:	Engl. Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	70%
Sound:	78%
Mehrspieler:	60%
Einzelspieler:	48%

» Nur für Fans: Der Mehrspielermodus macht mehr Spaß. «


Bei Nacht und Regen sind Sicht und Fahrverhältnisse besonders schlecht. Seien Sie auf der Hut vor Massenkarambolagen.


Im Flutlicht auf Rekordkurs: Ein Textdisplay informiert Sie über aktuelle Ereignisse. Die besten Rennzeiten werden gespeichert.

Zucker im Tank

Zum Spitzenduell gegen TOCA 2 tritt in diesem Monat Sports Car GT an. Mit attraktiven Lizenzen, üppigen Optionen und frischen Strecken bringt es die nötigen Spurt-Voraussetzungen mit an den Start. Ob das allerdings reicht, um den Erzrivalen aus dem Rennen zu werfen?

Fakten
- 14 Originalwagen
- Elf Schauplätze mit 16 Strecken (Spiegelmodi etc.)
- Vier Schwierigkeitsgrade
- 14 Aufrüstungsmöglichkeiten der Autos

Produziert wurde die neueste Tourenwagenoffensive von der Programmiertruppe Image Space Incorporated mit Sitz in Michigan, USA. Kein Wunder also, daß die meisten der 16 Rennstrecken auf amerikanischem Boden beheimatet sind: Die Reise führt Sie unter anderem nach Kalifornien, Florida, Nevada und Connecticut. Mit dem britischen Donington und dem deutschen Hockenheimring sind aber auch zwei bekannte europäische Vertreter dabei. Jeder Rundkurs erfordert einen anderen Fahrstil. Der staubige Desert Speed Way bei Las Vegas und der Laguna Seca Raceway bei Monterey glänzen durch ihre Haarnadelkurven und die Road Atlanta im Bundesstaat Georgia sollten Sie nutzen, um Ihre Kurventechnik zu perfektionieren. Auf den langgezogenen Geraden von Chatham und Hockenheim geben Sie am besten Vollgas. Prägen Sie sich wichtige Schikanen ein, denn Unachtsamkeit bestraft Sports Car GT sofort mit Positionsverlusten. Sie haben deshalb die Möglichkeit, Übungsrunden zu drehen, bevor Sie sich in die Qualifikationsrunden und das Hauptrennen wagen.

Jeder fängt klein an

Vor das Renngeschehen stellt Image Space jedoch einige Optionen. Während Sie im Quick-Race Wagen und Strecken beschnuppern oder im Mehrspielermodus gegen menschliche Mitstreiter antreten können, ist der Karrieremodus das Kernstück des Programms. Hier spielt Sports Car GT seine Stärken (und Schwächen) aus. Ihre Mission ist es, von der GTQ-Liga über GT3 und GT2 ganz nach oben zur GT1-Liga durchzufahren. Dafür erforderlich ist am Ende einer Saison mindestens eine Plazierung unter den ersten drei Fahrern im Gesamtklassement. Wer in der GT1-Liga gar auf Platz 1 landet, bekommt eine Chance in der exklusiven “World GT League”. Der Ren-

Perspektiven

Alles ist eine Frage des Standpunktes. Sports Car GT hat das Problem mit der richtigen Perspektive intelligent gelöst: Sie können mit der Verfolgerkamera Ihre Ansicht stufenlos drehen und zoomen. Mit der TV-Ansicht können Sie auch die Kontrahenten bespitzeln. Vermissen werden Sie lediglich die strategisch ebenfalls wertvollen, kurzen Seitenblicke.


Hübsch häßlich: Das Universalcockpit spendiert einen hilfreichen Rückspiegel.


Die Frontalansicht ist auf Knopfdruck zur Stelle und kompensiert den Rückspiegel.


Mit der Verfolgerkamera können Sie bei Bedarf stufenlos in die Ferne herauszoomen...


...oder auch ganz nah in jedem gewünschten Winkel um Ihr Traumauto schwenken.


Der Sardian Park: Die ersten Kurven sind oft entscheidend. Achten Sie im dichten Feld unbedingt auf die Fahrfehler der Gegner.

nerfolg entpuppt sich jedoch als knüppelhartes Stück Arbeit, denn nur die vorderen Ränge zahlen sich in barer Münze aus. Und Geld brauchen Sie dringend zum Sieg. Sie haben zu Beginn des Spiels nämlich nicht die freie Auswahl unter allen verfügbaren Wagen, sondern müssen sich diese erst verdienen. Ihre anfänglichen 100.000 Credits reichen gerade einmal für einen "läppischen" Porsche 911, BMW M3 oder Panoz Esperante in der jeweiligen Grundausstattung. In späteren Rennklassen erwarten Sie in verschiedenen Ausführungen der Saleen Mustang, der Vector M12, der Porsche GTI, der Mosler Raptor, der Lister Storm, der Panoz GTR-1, der Mc Laren F1 GTR, der Callaway C12 und der Mercedes CLK GTR. Letzterer schlägt beispielsweise mit 850.000 Credits Anschaffungskosten zu Buche. Für besonders gute Leistungen werden Sie mit den versteckten V8-Bonusgeschossen GTR

So spielt sich Sports Car GT

Das Geheimnis des Erfolgs liegt bei Sports Car GT im Feintuning der Wagen. Nur wer sein Auto richtig an die Strecken anpaßt und bei der Wahl der Upgrades ein glückliches Händchen beweist, hat eine Chance, in die vorderen Ränge zu fahren.


1 Kaufen Sie sich ein Auto: Im Bild der teure Panoz GTR-1 aus der hohen GT1-Klasse.


2 Vor dem Hauptrennen testen Sie die Strecke und überprüfen Ihren Wagen.


3 In der Garage tunen Sie Ihr Auto und nehmen letzte Anpassungen an den Kurs vor.


4 Konzentrieren Sie sich und tasten Sie sich langsam in die Punkteränge.



5 Waren Ihre Bemühungen erfolgreich, springt vielleicht ein Sieg für Sie heraus.

Coupe und Rattlesnake belohnt. Auch das zahlreiche Aufrüstungsequipment für die Wagen wird nur gegen Cash abgegeben. Mit den neuen Autoteilen optimieren Sie Stufe für Stufe Gewicht, Getriebe, Kupplung, Lufteinspritzung, Übersetzung, Bremsen, Karosserie, Kühler, Motor, Krümmer, Auspufftopf oder Reifen. Als Fest für Hobbymechaniker erweist sich das Tuningangebot, das Sie spätestens nach den ersten verlorenen Rennen schätzen lernen: In der Garage bestimmen Sie den Luftdruck aller Reifen, kontrollieren die Aufhängung und den Luftwiderstand, verändern den Antriebszug, verteilen das Gewicht, legen fest, wie weit der Tank aufgefüllt wird, und balancieren die Bremsen aus. Abgerundet wird das Ganze durch die Pitstops, in denen während des Rennens noch ein letztes Mal Hand an das Fahrzeug gelegt werden kann. Interessant ist auch, daß Sie sich hier durch einen Computerfahrer ersetzen lassen können. Der agiert allerdings wie ein kurz vor der Rente stehender Busfahrer. Zudem kostet jede Aktion an der Box wertvolle Zeit.

Neben der Spur

In einem Feld von bis zu 16 Fahrern versuchen Sie entweder innerhalb eines festgelegten Zeitraums oder nach einer bestimmten Rundenzahl vorne zu liegen. Leichter gesagt als getan, denn gerade am Anfang erweist es sich als ziemlich schwierig, auch nur einigermaßen unversehrt das Ziel zu erreichen. Mit dem Schwierigkeitsgrad läßt sich zwar die Intelligenz der künstlichen Fahrer drosseln, das ändert jedoch nichts an den Fähigkeiten Ihres Wagens sowie Ihren eigenen Steuerqualitäten. Besonders wenn Sie dazu neigen, vom "rechten Weg" abzukommen, kehrt Ihre Karosse nur sehr widerwillig vom Seitengrün oder Sandstreifen auf die Straße zurück und wehrt sich bockig gegen jede Kurskorrektur. Noch unangenehmer, aber durchaus realistisch verhält sich der Blechesel, wenn er beschädigt ist: Plötzlich geht der dritte Gang

Sports Car GT

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Um Sports Car GT ausreichend flüssig spielen zu können, sollten Sie mindestens einen Rechner der Pentium-II-Klasse Ihr Eigen nennen. Eine nicht zu betagte Grafikkarte erledigt das Übrige für den ungetrübten Spielspaß. Sports Car GT ist mit Einschränkungen auch auf langsameren Rechnern spielbar, was aber sehr stark von der verwendeten 3D-Karte abhängt.

Bildauflösung 640x480

Legende: inkompatibel, optimal spielbar, gut spielbar, noch spielbar, kaum spielbar

	P 200 MMX/32	K6-2 300/64	P II 300/64	P II 400/64
ATI Rage Pro 4 MB – PCI				
Riva 128 4 MB – PCI	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet
Matrox G200 8 MB – AGP	nicht getestet			
Voodoo Banshee 16 MB – AGP	nicht getestet			
Riva TNT 16 MB – AGP	nicht getestet			
Voodoo Graphics 4 MB – PCI				
Voodoo 2 12 MB – PCI				

Bildauflösung 800x600

Legende: inkompatibel, optimal spielbar, gut spielbar, noch spielbar, kaum spielbar

	P 200 MMX/32	K6-2 300/64	P II 300/64	P II 400/64
ATI Rage Pro 4 MB – PCI				
Riva 128 4 MB – PCI	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet
Matrox G200 8 MB – AGP	nicht getestet			
Voodoo Banshee 16 MB – AGP	nicht getestet			
Riva TNT 16 MB – AGP	nicht getestet			
Voodoo Graphics 4 MB – PCI	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet	nicht getestet
Voodoo 2 12 MB – PCI				

Steuerung

Die Steuerung von Sports Car GT ist insgesamt gelungen, hinterläßt aber aufgrund von Detailmängeln einen zwiespältigen Eindruck. Das Spiel vermittelt dank der zahlreichen Einflußmöglichkeiten auf das Fahrverhalten (beispielsweise mittels Gewichtsreduktion oder Flügeleinstellungen) einen hohen Grad an Authentizität. Dennoch reagieren die Benzinkutschen manchmal etwas störrisch. Besitzen Sie ein Lenkrad, sollten Sie dieses bevorzugt benutzen. Alle anderen gängigen Eingabegeräte werden ebenfalls erkannt. Sports Car GT unterstützt zwar auch Force-Feedback-Einheiten, das spielt für Sie jedoch keine große Rolle, weil auf das erbärmliche Gerüttel genauso gut hätte verzichtet werden können.

Sound & Musik

Hier gibt es wenig auszusetzen. Das Motorenbrummen klingt etwas schwachbrüstig und auch einen Kommentator suchen Sie vergeblich, dafür überzeugen die treibenden Musikstücke und die Umgebungsgeräusche. Musik, Effekte und Umgebungssound besitzen getrennte Lautstärkeregler. Die Soundqualität kann zwischen 11 kHz und 22 kHz variiert werden.

Pro & contra

- \+ Originalwagen in vielen Ausführungen und Lackierungen
- \+ Originalkurse mit abwechslungsreichem Streckendesign
- \+ Knackige Musikstücke
- \+ Umfangreiche Setupmöglichkeiten
- − Sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- − Wenige europäische Strecken
- − Teilweise triste Grafik

Installation

Sports Car GT bietet bei der Installation reichhaltige Auswahlmöglichkeiten. So erlaubt das Programm die Auswahl, was alles auf die Festplatte kopiert werden soll: Wagen, Strecken, sonstige Grafikfiles und Sounddaten. Sogar die Zwischenfilm- und Replaydaten können mit installiert werden. Am meisten profitieren die Ladezeiten von der Installation der Wagen und Grafikdaten. Diese umfassen zusammen knapp 220 MB.

„Sport Car GT" im Wettbewerb

Kriterium	Sports Car GT	TOCA 2
Strecken:	16	19
Wagen:	14	15
Originallizenzen:	Ja	Ja
Realismus:	Hoch	Hoch
Finanzbudget:	Ja	Nein
Setups:	Ja, umfangreich	Ja, begrenzt
Wettereinflüsse:	Ja	Ja
Netzwerk:	16 Spieler	8 Spieler
Force Feedback:	Ja	Ja
Wiederholungen:	Ja	Ja

Grafik

Die Qualität der Grafik von Sports Car GT reicht von zweckmäßig bis schön. Im Menü kann sie zudem den individuellen Fähigkeiten Ihres Rechners angepaßt werden: Die Details der Strecken und der Wagen sowie die Texturqualität sind variabel, E-Mapping, Mip-Mapping, Reflektionen und Alpha Blending lassen sich deaktivieren. Zudem kann auch der Rückspiegel in der Cockpitperspektive ausgeblendet werden, was zusätzliche Rechenzeit spart. Zwischen 320x240 und 1.024x768 suchen Sie sich eine passende Auflösung heraus.



Der Lister Storm in Donington.

Vergleich

Vom direkten Konkurrenten TOCA 2 schnüffelt Sports Car GT leider nur die Abgase. Die Tuningmöglichkeiten der Wagen sind zwar umfangreicher und Musikstücke peppen die Akustik auf, das kann jedoch die Mängel beim Spieldesign sowie der Grafik nicht ausgleichen. Im Unterschied zu Nascar Revolution fährt es sich dann aber doch um Klassen spritziger.

TOCA 2	86%
Sports Car GT	76%
NASCAR Revolution	63%

nicht mehr rein oder ein Rad schleift am Kotflügel und sorgt für Seitendrall. Haben Sie jedoch die Strecke im Kopf und bleiben immer auf dem Asphalt, steigen Fahrzeugkontrolle und Siegchancen. Die zuschaltbaren Lenk-, Brems- und Schalthilfen verhelfen zwar zu einer Plazierung im grünen Bereich, beschränken aber bei intensivem Gebrauch Ihre Eingriffsmöglichkeiten auf stupides Gasgeben und ein wenig Spurkorrektur. Also besser gleich die Finger davon lassen oder zumindest nur in Maßen gebrauchen, denn sonst macht sich schnell gepflegte Langeweile breit. Grafisch reißt Sports Car GT keine Bäume aus, kann aber durchaus gefallen. Leider ploppen Gegenstände im Hintergrund ruckartig ins Bild und manche Texturen "zucken" wegen Mip-Mapping-Problemen oder verwandeln sich durch fehlerhaftes Environment-Mapping in seltsame Quadrate. Zum Glück ist die Spielgeschwindigkeit konstant flott. Auch an verschiedene Wetterverhältnisse und Nachtfahrten wurde gedacht. Wenn es zu regnen beginnt, spielt die Grafikengine dann doch ihre Stärken aus: Die Reflexionen auf der nassen Fahrbahn machen Lust auf mehr, selbst wenn die Bodenhaftung gleichzeitig fast gegen Null tendiert.

Joachim Hesse



Deutsche Träume: Mit einem dicken Benz über den Hockenheim-Ring brausen.



Porsche-Duell im Schatten: Zum Glück hat meine GTI-Variante ein paar PS mehr unter der Haube.



Der Regen benetzt das Fahrerfeld beim Start: Die Wagen spiegeln sich auf dem Asphalt.

Kommentar

Christian Sauerteig

Sports Car GT ist ein Spiel, daß eine Menge Spaß machen kann. Der große Wurf ist es aber definitiv nicht. Die üppigen Tuning-Optionen belasten den Spieler stark und auch die Grafik kann keinesfalls die Pole-Position für sich beanspruchen. Einsteiger werden mit Sports Car GT nicht sehr viel Freude haben, sowohl der knackige Schwierigkeitsgrad als auch die nicht immer präzise Steuerung sorgen für Frust. Sehr gut hingegen gefällt mir die Idee mit dem Karrieremodus. Ärgerlich nur, daß dieser so höllisch schwer geraten ist. Also gebe ich weiterhin beim besseren TOCA2 Gas.

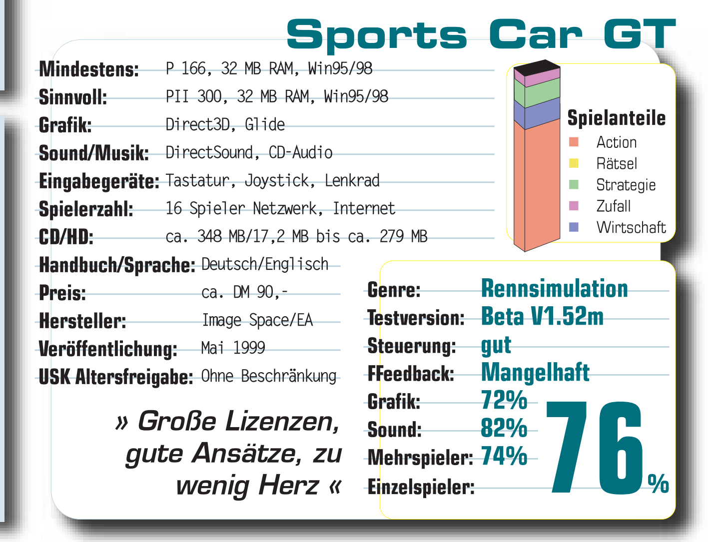
Kommentar

Joachim Hesse



Jawoll, endlich darf ich mit dem Mercedes, Porsche und M3 über den Hockenheimring brettern. Leider löst sich Sports Car GT nicht aus dem Windschatten von TOCA 2. Besonders auffällig wird der Klassenunterschied in puncto Optik, Steuerung und Balance der Lernkurve. Selbst Profis brauchen sehr viel Geduld für ein kleines Erfolgserlebnis, mein Rennstall leidet unter chronischem Geldmangel und die Texturen wirken nicht selten lieblos. Schade auch, daß sich Fahrzeugschäden zwar spielerisch schnell bemerkbar machen, aber optisch komplett unter den Tisch fallen. Hier verspielt Sports Car GT viel Spaßpotential. Statt dessen wird der Spieler mit der großen Optionskeule erschlagen.

Sports Car GT



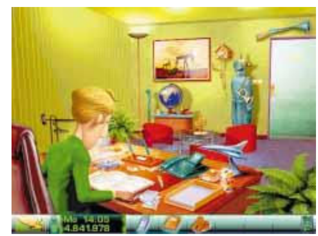
Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 300, 32 MB RAM, Win95/98
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	16 Spieler Netzwerk, Internet
CD/HD:	ca. 348 MB/17,2 MB bis ca. 279 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Image Space/EA
Veröffentlichung:	Mai 1999
USK Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Große Lizenzen, gute Ansätze, zu wenig Herz «

Genre:	Rennsimulation
Testversion:	Beta V1.52m
Steuerung:	gut
FFeedback:	Mangelhaft
Grafik:	72%
Sound:	82%
Mehrspieler:	74%
Einzelspieler:	76%

Airline Tycoon F. C.



Für schlappe 40 Mark bekommen Sie ab sofort eine der besseren WiSims aus deutschen Landen in einer Art Luxusausführung. Als Manager einer Fluglinie dürfen Sie jetzt nicht nur Personen befördern, sondern auch Frachtgüter von A nach B transportieren. Neben zehn neuen Missionen ging Spellbound auch auf die zahlreichen Kundenwünsche ein und ergänzte das ohnehin schon gute Spiel um viele nützliche Features. **cs**

Mindestens: P 90, 16 MB RAM, Win95/98
Technik: DirectDraw, Netzwerk, Internet
Hersteller: Spellbound
Preis: ca. DM 40,-
Genre: WiSim
Grafik: 74% **Sound:** 63%
Mehrspieler: 66% **Einzelspieler:** 74%

Ancient Evil



Das Action-Rollenspiel orientiert sich an Diablo, wirkt aber, als sei es von Blizzard-Praktikanten als Einstellungstest für eine Azubilaufbahn programmiert worden. Im Verhältnis zum Preis ist das Produkt okay. Wer die unzeitgemäße Technik hinnimmt, mit einer etwas umständlichen Steuerung leben kann und gerne einfach mal wieder als Krieger, Zauberer, Dieb oder Waldläufer Monster schlachten will, empfindet sogar Spielspaß. **hfr**

Mindestens: P 133, 16 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, Glide, wav-Files
Hersteller: Infogrames
Preis: ca. DM 30,-
Genre: Action-Rollenspiel
Grafik: 38% **Sound:** 33%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 51%

Isle of Right



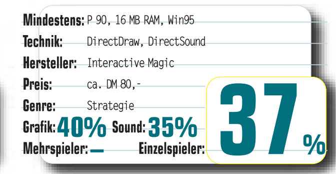
In dem quicktimebasierten Abenteuer besuchen Sie eine auf den ersten Blick idyllisch erscheinende Ferieninsel, auf der in Wirklichkeit die Menschenrechte mit Füßen getreten werden. Ihre primäre Aufgabe ist es, eine verschleppte, regimekritische Journalistin zu befreien. Spielerisch ist Isle of Right eher mau, man kann das Programm aber dazu verwenden, sich auf unterhaltsame Weise mit dem Thema Menschenrechte auseinanderzusetzen. **ha**

Mindestens: Pentium, 16 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Haupt digital
Preis: ca. DM 77,-
Genre: Adventure
Grafik: 48% **Sound:** 38%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 35%

Malkari



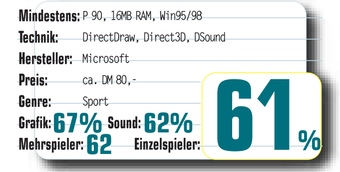
Die Galaxis von Malkari besteht nur aus Asteroiden, die von einigen Völkern beansprucht werden. Der Spieler soll seiner Rasse zur Vorherrschaft verhelfen. Forschung, Rohstoffgewinnung, Produktion, Diplomatie und Militär sind das Handwerkszeug. Hauptmanko ist die übel gelöste Steuerung, aber auch Grafik und Sound entsprechen nicht dem Standard. Da rettet auch die Mehrspielerfunktion mit bis zu 40 Spielern nichts. **ag**


Mindestens: P 90, 16 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Strategie
Grafik: 40% **Sound:** 35%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 37%

MS Golf 99



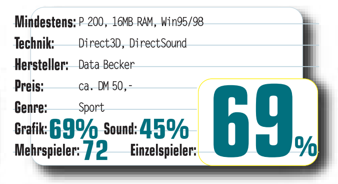
Das, was Microsoft hier als Golf Edition 1999 anpreist, ist gelinde gesagt eine ziemliche Unverschämtheit. Abgesehen von drei neuen Kursen wird im Vergleich zum knapp sechs Monate alten Vorgänger so gut wie gar nichts Neues geboten. Die sieben Kurse, die Grafik und auch die technische Umsetzung kommen bei weitem nicht an den hohen Genrestandard heran, den Links LS 99 und Tiger Woods in den letzten Monaten definiert haben. **cs**


Mindestens: P 90, 16MB RAM, Win95/98
Technik: DirectDraw, Direct3D, DSound
Hersteller: Microsoft
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Sport
Grafik: 67% **Sound:** 62%
Mehrspieler: 62 **Einzelspieler:** 61%

Power Pool



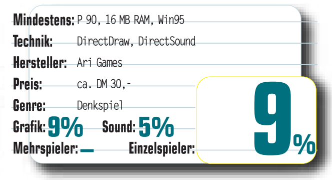
Für den fairen Preis von 50 Mark lädt Sie Data Becker zu einer kurzweiligen Partie Poolbillard ein. Egal ob 8er-Ball, 9er-Ball oder Aschenbecherspiel: Spielregeln und -varianten lassen kaum Wünsche offen. Eingelocht werden darf entweder gegen bis zu acht Mitspieler im Netzwerk oder gegen einen von sechs Computergegnern mit unterschiedlichen Spielstärken, von denen allerdings nur der letzte eine echte Herausforderung darstellt. **cs**


Mindestens: P 200, 16MB RAM, Win95/98
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: Data Becker
Preis: ca. DM 50,-
Genre: Sport
Grafik: 69% **Sound:** 45%
Mehrspieler: 72 **Einzelspieler:** 69%

Stammtisch Skat



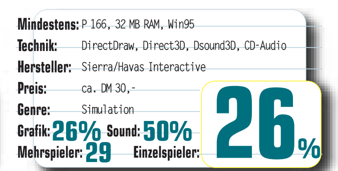
Wenn der dritte Mann fehlt, bieten Skatprogramme Ersatz. Stammtisch Skat fällt durch schwache Grafik, unrealistische Soundeffekte und monotone Sprachausgabe negativ auf. Optionen sind kaum vorhanden, Bockrunden sucht man vergebens, obwohl Ramsch enthalten ist. Die Gegner-KI ist katastrophal und keine Herausforderung für routinierte Skatspieler. Ein Mehrspielermodus ist integriert, stürzte aber im Test regelmäßig ab. **ag**

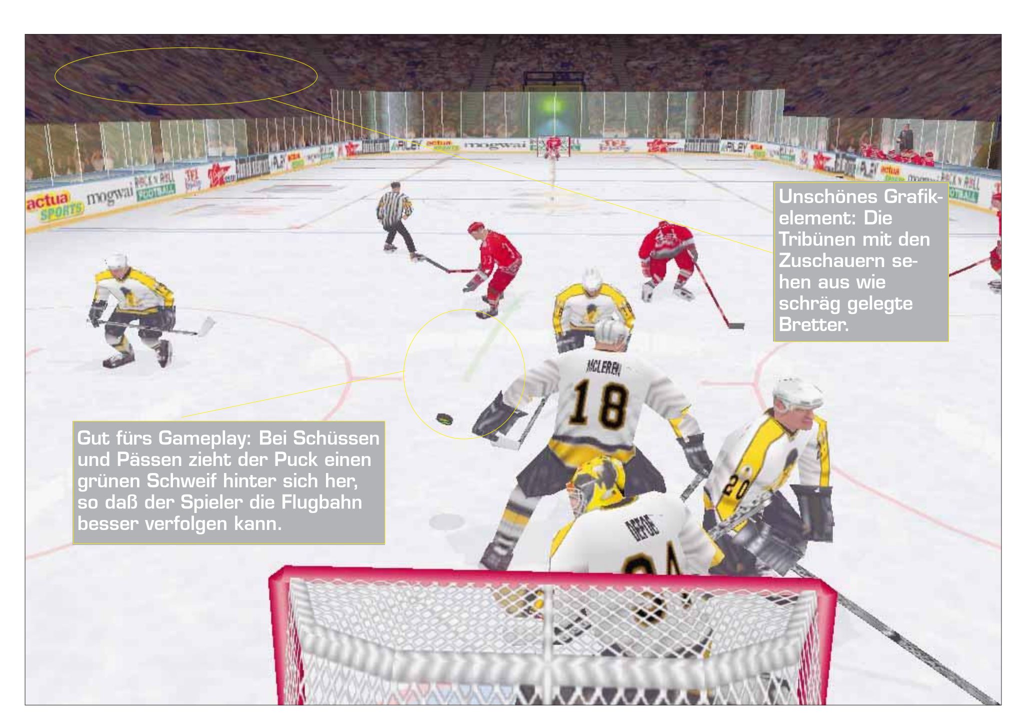

Mindestens: P 90, 16 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Ari Games
Preis: ca. DM 30,-
Genre: Denkspiel
Grafik: 9% **Sound:** 5%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 9%

Trophy Buck



Und wieder geht es darum, Dam- und Rotwild das Lebenslicht auszupusten. Die Ähnlichkeit zu Deer Hunter 2 ist so erschreckend, daß an dieser Stelle fast derselbe Testbericht wie in PCA 5/99 stehen könnte. Unterschiede: Enthalten ist ein Mehrspielermodus und rund 0,9 Promille mehr Gameplay. Letzteres äußert sich dadurch, daß dem Jägermeister häufiger friedliche Pelzwesen vor die Flinte tappen. Berauschend wird's dadurch auch nicht. **hfr**


Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, Direct3D, Dsound3D, CD-Audio
Hersteller: Sierra/Havas Interactive
Preis: ca. DM 30,-
Genre: Simulation
Grafik: 26% **Sound:** 50%
Mehrspieler: 29 **Einzelspieler:** 26%



Die zweite Eiszeit

Engländer sind für schlechtes Essen bekannt, für ihre Abhängigkeit von einer Droge namens Tee, ihren Linksdrall und ihre ominöse Ausdrucksweise („Was eine Frau! Sie ist wunderschön, ist sie nicht?"). Aber für Eishockey?

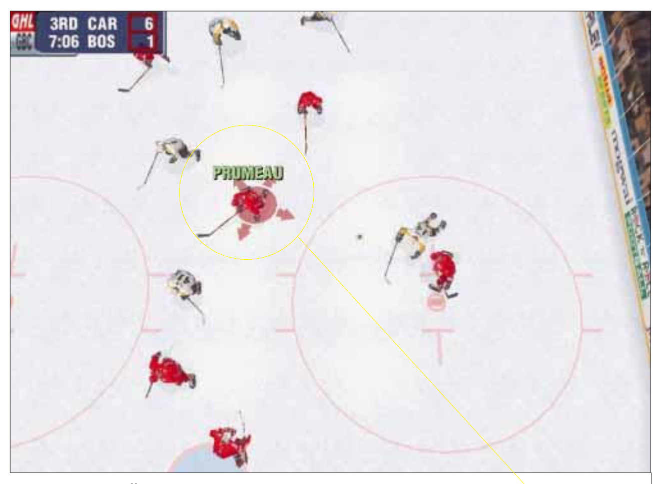
Ja, die britische Nationalmannschaft ist mittlerweile besser als die Hustentruppe dieses unseres Landes. Trotzdem ist es überraschend, was Gremlin Interactive beim zweiten Teil von Actua Ice Hockey auf die Beine gestellt hat. Das Spiel simuliert die NHL, muß aber mangels Lizenz auf die Originaldaten verzichten. Wir finden uns dennoch nicht in der polnischen Nationalliga wieder, obwohl der Kommentator z. B. von einem gewissen Grotzky spricht. Der Spieler zockt außerdem nicht bei einem Stammtischturnier mit, an dem u. a. die Crazy Chickens statt der Mighty Ducks teilnehmen. Immerhin sind die Trikots denen der nordamerikanischen Meisterschaft sehr ähnlich.

Arcade statt Simulation

Der PC-Besitzer absolviert eine Saison, eine selbst zusammengestellte Liga, Playoffs oder ein Freundschaftsspiel. Wer will, übt im Trainingsmodus. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich durch drei Stufen und diverse Steuerungshilfen und Regeländerungen regulieren. Neben dem Simulationsmodus existiert eine Actionvariante mit drei Feldspielern pro Team. Zum Stichwort Simulation: Selbst bei dieser Art fegt der Puck physikalisch nicht sonderlich realistisch übers Eis und die computergesteuerten Pixelcracks wissen nur wenig über Stellungsspiel (Unterzahlverhalten? Ist das was Ansteckendes?). Das tut dem Spaß nicht zwingend Abbruch – wenn man sich mit dem arcadetypischen Gameplay anfreundet. Auf wenige Möglichkeiten beschränkt sich der Taktikpart. Empfehlenswert ist es, das Coaching auf „manuell" zu stellen. Sonst steht man zum Beispiel bei einem knappen Rückstand manchmal bereits sechs Minuten vor dem Schlußpfiff ohne Torhüter da, weil die Künstliche Intelligenz des Computertrainers dem englischen Rinderwahnsinn anheim gefallen ist und einen sechsten Feldspieler aufs glatte Parkett jagt. Statistiken gibt es zuhauf. Wie auch stellenweise bei der Menüführung sieht es auch bei den Zahlenkolonnen so aus, als hätte Gremlin bei EAs NHL-Serie – sagen wir mal vorsichtig – gut hingeguckt. Umfangreiche Ligatabellen fehlen ebenso wenig wie Skorerlisten.



Diese Perspektive ist eine von zehn Kameraeinstellungen und gut spielbar. Selten wird die Übersicht etwas eingeschränkt.



Den besten Überblick bietet die Vogelperspektive. Pfeile am gerade aktiven Kufenflitzer zeigen, wo die Kameraden stehen.


Die Spieler wirken im Vergleich zur großen Konkurrenz NHL 99 aus der Nähe verhältnismäßig klobig und kantig.

Pfeile weisen den Weg

Die Steuerung geht genreüblich vonstatten. Der Spieler paßt, schießt, checkt und sprintet am besten per Gamepad. Am aktiven Spieler sind Pfeile zu sehen. Diese zeigen die ungefähre Position der Teammitglieder an, selbst wenn die Kollegen gerade nicht im einsehbaren Bereich der Eisfläche herumwuseln. Für Partien Mensch gegen Mensch können die Konkurrenten die Mannschaftsstärken mit einem Klick auf die selbe Stufe hieven.

Harald Fränkel

Kommentar – Harald Fränkel

Gremlins Kufenflitzer haben ein gestörtes Verhältnis zur Motorik: Sie sind nur geringfügig geschmeidiger animiert als Besenstile mit Rückenproblemen. Insgesamt schaffen sie es wegen der schwächeren Präsentation und des geringeren Tiefgangs keinesfalls, Oberguru NHL 99 aus den Schlittschuhen zu checken. Der Hockeygott möge mir verzeihen, aber ein Punkt hat mir besser gefallen als beim Genreprimus: Mit Doppelpässen herausgespielte, per Direktabnahme verwandelte Tore sind bei Actua wesentlich häufiger möglich. Durch das flotte, wenngleich hektische Gameplay sind Englands Puckprügler besonders im Mehrspielermodus unterhaltsam. Selbst Fans der EA-Konkurrenz, die einen arcadelastigen Ausgleichssport für zwischendurch suchen und keine Pusteln wegen lizenzbedingter Namensfälschung bekommen, dürfen darüber nachdenken, sich ein Zweit(liga)-Eishockeyspiel zuzulegen.

V-Rally

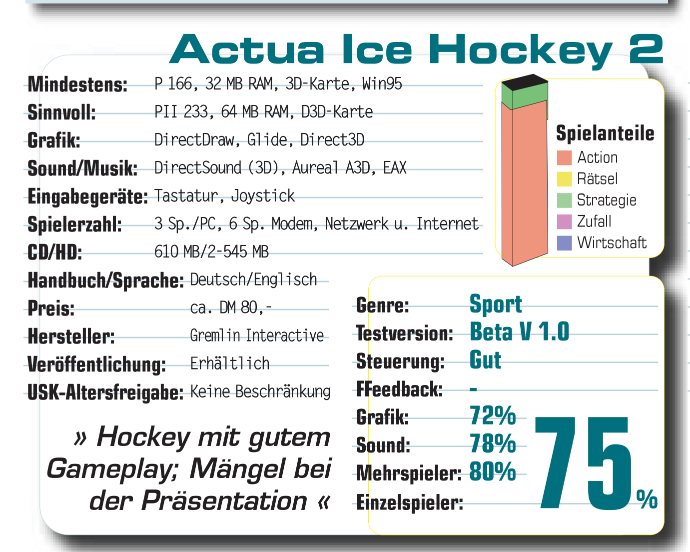

So viele Wagen wie hier verirren sich nur selten gleichzeitig ins Bild: Die Grafik hätte vor zwei Jahren noch begeistert.

Es ist soweit: V-Rally ist auf dem PC gelandet, leider ohne vorher die Landeklappen zu öffnen. Macht nichts, denn Schäden an den Fahrzeugen gibt es sowieso keine und Simulationsansprüche werden ebenfalls nicht erhoben. Auf Sie warten drei Spielmodi, 42 Strecken in acht Ländern und zwölf offizielle Autos der World Rally Championships von 1998. Nicht schlecht, aber wenn das Rennen startet, werden Sie schnell ernüchtert. Spiel und Grafik erfüllen bei weitem nicht die Ansprüche, die ein Rennspieler heutzutage stellt. Zwar wechselt das Wetter und manchmal liegt ein wenig Matsch oder Schnee auf den Straßen, doch das war es auch schon mit den Ideen und Effekten. Besonders die Landschaft wirkt zweidimensional und tot. Immerhin können die vier Fahrer jetzt im Netzwerk von Freunden übernommen werden. Die Musikstücke sind halbwegs frisch und der Beifahrer warnt brav mit „Scharf Rechts" oder „Halb Links" vor den Kurven.

Joachim Hesse

Kommentar – Joachim Hesse

Da hat wohl jemand vergessen, die Kartoffeln aus dem Auspuff zu holen. Die Autos liegen wie Schmierseife auf der Straße und nach einem kleinen Rempler fahren Sie Karussell. Erwähnenswert ist auch, daß die Verkaufsversion erst auf dem fünften Rechner lief. Sorry, Infogrames, da warte ich lieber auf V-Rally 2.

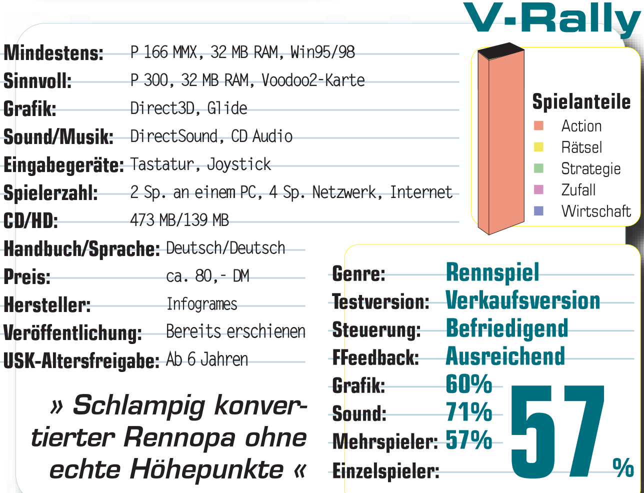

Actua Ice Hockey 2

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, D3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Glide, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound (3D), Aureal A3D, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	3 Sp./PC, 6 Sp. Modem, Netzwerk u. Internet
CD/HD:	610 MB/2-545 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Gremlin Interactive
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Keine Beschränkung

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Sport
Testversion:	Beta V 1.0
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	72%
Sound:	78%
Mehrspieler:	80%
Einzelspieler:	75%

» Hockey mit gutem Gameplay; Mängel bei der Präsentation «


V-Rally

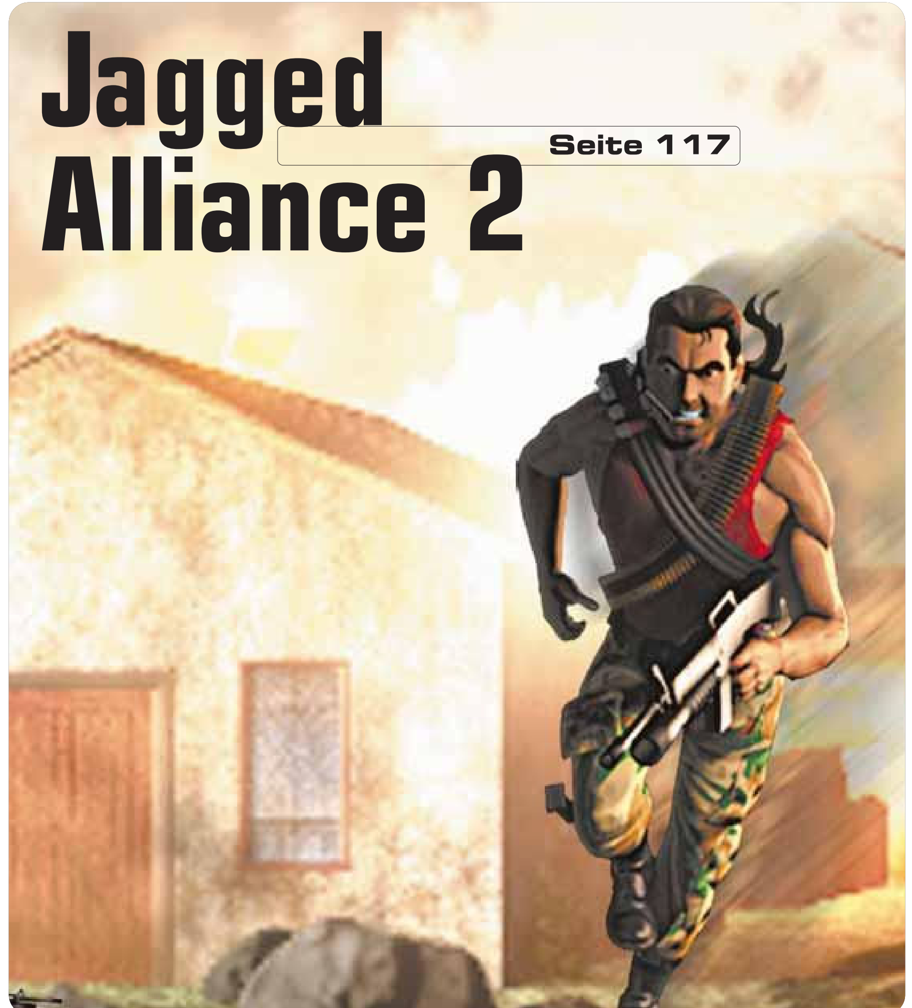
Mindestens:	P 166 MMX, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	P 300, 32 MB RAM, Voodoo2-Karte
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, CD Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	2 Sp. an einem PC, 4 Sp. Netzwerk, Internet
CD/HD:	473 MB/139 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. 80,- DM
Hersteller:	Infogrames
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Ausreichend
Grafik:	60%
Sound:	71%
Mehrspieler:	57%
Einzelspieler:	57%

» Schlampig konvertierter Rennopa ohne echte Höhepunkte «





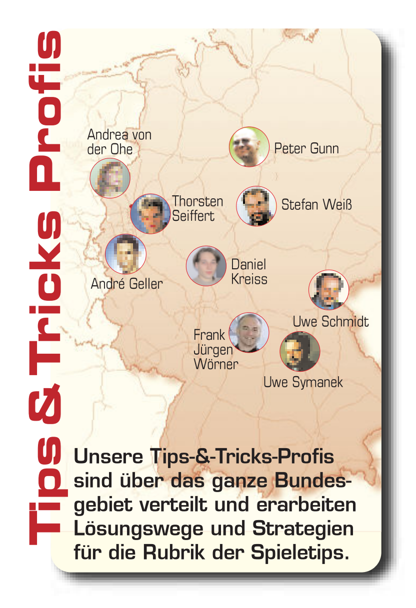
Ausgetrickst



Alles neu macht der Mai – soweit das Sprichwort. Und wie es aussieht, hält der Mai auch das, was der letzte September versprochen hat. Der sehnsüchtig erwartete zweite Teil von Jagged Alliance hat es nach monatelanger Verspätung dann doch in die Regale der Händler geschafft. Auch wenn man lästige Verspätungen gewohnt ist, bei Jagged Alliance 2 von TopWare und Sir-Tech hat sich jede Woche des Wartens gelohnt! Das fertige Produkt kann sich wirklich sehen lassen. Es gab schon lange kein Spiel mehr, das mich so hartnäckig nächtelang vor den PC gefesselt hat. Damit Sie es bei der Befreiung von Arulco etwas leichter haben, geben wir Ihnen in dieser Ausgabe ausführliche Tips zu Jagged Alliance 2. Für alle Commandos-Fans gibt es die Lösung der restlichen sechs Missionen von „Im Auftrag der Ehre". Außerdem dabei: Allgemeine Tips zum Strategieknüller Civilization – Call to Power, Profitips für Rollercoaster Tycoon und der zweite Teil der Siedler-3-Mission-CD Komplettlösung (die Asiaten-Kampagne).

Florian Weidhase

Tips & Tricks Profis



Unsere Tips-&-Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

Spieletips

Kurztips

Thema Technik

Index

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tips & Tricks:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletips (sogenannte „Kurztips") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztips erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word für Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. **Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tip einsenden.**
8. Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes ca. 6 Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tips & Tricks schicken Sie

an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

oder per eMail an: **tips@pcaction.de**

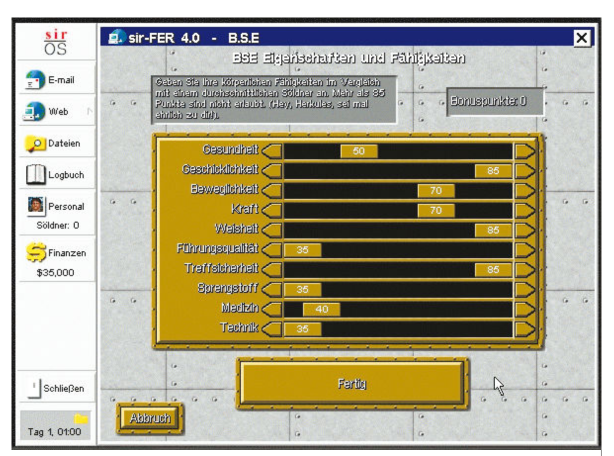
Allgemeine Spieletips

Jagged Alliance 2

An alle Söldnerkommandanten mit dem Zugangscode XEP624: Da sich die Operation „Arulco" als strategische Herausforderung an Ihr Können entpuppt hat, sollten Sie die gesammelten Militärdaten der folgenden Akte entnehmen. Viel Erfolg und weggetreten...

Führungskraft

Ihre erste Aufgabe wird es sein, einen geeigneten Truppenanführer mit Hilfe des B.S.E. zu erschaffen.



Gehen Sie mit den Attributen Geschicklichkeit, Weisheit und Treffsicherheit bis ans Maximum, denn das sind die wichtigsten Eigenschaften für eine erfolgreiche Söldnerkarriere. Die Minimumwerte für Führungskraft, Sprengstoff und Technik reichen völlig aus. Entsprechende Spezialisten sollten Sie später sowieso rekrutieren.

Die Fragen aus dem Psychotest dienen zur Festlegung Ihrer Spezialfähigkeiten. Einige Antworten geben direkte Hinweise. Antworten Sie z. B. bei der zweiten Frage (Luftballonwerfen) mit der zweiten Möglichkeit, ist dies ein Schritt zur Fähigkeit „Werfen". Die Mitnahme des Nachtsichtgerätes aus dem Armystore (am Ende des Tests) beschert einem meistens den unbedingt empfehlenswerten „Nachteinsatz". Versuchen Sie es doch einmal mit folgender Antwortenreihe:
1,3,2,1,1,1,4,4,2,3,1,4,1,1,4,3 – Der Testcharakter erhielt danach die beiden Spezialfähigkeiten „Geschickt" und „Nachteinsatz". Aber Vorsicht, der Test hat gezeigt, daß bei mehrmaligem Wiederholen der Analyse trotz gleicher Antworten das Ergebnis leicht variieren kann. Also heißt es einfach ein wenig ausprobieren.

Finanzfragen

Das Finanzmanagement in JA 2 ist nicht immer einfach. Für die Rekrutierung ist es ratsam, die permanent gewünschten Mitglieder zunächst für eine Woche einzustellen und dann jeweils tageweise zu verlängern. Damit dürfte immer genügend Reserve in der Kasse sein, um auch fleißig die Milizen auszubilden. Damit Sie im Laufe des Spiels nicht ständig in Geldnot gelangen, empfiehlt es sich, nicht mehr als 10 Söldner permanent in der Truppe zu haben. Weitere Einheiten sollten nur dann angeheuert werden, wenn es unmittelbar nötig wird. Im Test wurden z. B. die Raketenstellungen immer mit Kurzzeit-Söldnern (1 Tag) eingenommen, während die Haupttruppe gerade mit anderen Sektoren beschäftigt war. Sie können eine Menge Geld einsparen, indem Sie auf die Zusatzversicherung für die Einheiten verzichten. Was nützt Ihnen das Geld, wenn Ihr bester Söldner aufgrund eines dummen Fehlers vorzeitig hopsgegangen ist. Ein solches Ableben sollten Sie tunlichst vermeiden. Schauen Sie sich immer in Ruhe die Ausrüstung an, die der Söldner mitbringen will. Im späteren Spiel haben Sie meist alles Nötige im Überfluß, so daß Sie auch hier wieder einige Dollar sparen können.

Charakterentwicklung

Die eigentliche Weiterbildung der Söldner findet durch das simple Anwenden der Fähigkeiten im Einsatz statt. Die Optionen „Üben" und „Training" sind zwar gut gemeint, dauern aber einfach zu lange. Lediglich in den auftretenden Zwangspausen (Heilung oder Schlaf) kann ein Training sinnvoll sein. Dabei gilt: Der für die Fähigkeit am höchsten eingestufte Söldner bildet die niedrigsten Stufen aus, das geht auf jeden Fall schneller als das selbständige Üben.
Anwendungserfolge können sich auch durch Wiederholungen einstellen, wie z. B. beim Öffnen verschlossener Truhen. Ein Söldner mit Schlosserkit sollte ruhig eine Weile probieren, das Zielobjekt zu öffnen, bevor er aufgibt.

Operationsverlauf

Sie haben natürlich die freie Wahl, welche Sektoren Sie in welcher Reihenfolge abklappern – aber beschweren Sie sich nachher nicht, wenn Sie beim Versuch, direkt vom Start aus nach Meduna zu marschieren, plötzlich ohne Truppe dastehen! Vielleicht kommen Sie ja dann doch lieber auf unseren Vorschlag zurück.
Ganz wichtig für Ihre Planung ist der zeitliche Aspekt. Tatsache ist, daß Deidrannas Truppen immer besser werden, je länger Sie brauchen, um im Spiel voranzukommen. Der in der Tabelle erwähnte Eiswagen ist daher sehr wertvoll. Bedenken Sie, daß er nur einen begrenzten Tankinhalt besitzt, dessen Status sich im Inventarscreen ablesen läßt. Es gibt aber in einigen Häusern versteckte Benzinkanister, mit denen Sie auftanken können. Außerdem gibt es im Sektor L10 eine Tankstelle. Versuchen Sie, das Hauptziel der Operation Meduna spätestens nach 5 bis 6 Wochen anzugreifen, natürlich nicht ohne vorher alle anderen Städte befreit zu haben. Wer erst nach ca. 60 Tagen nach Meduna vorstößt, wird sich die Zähne an den Soldaten ausbeißen. Arbeiten Sie sich von Nord nach Süd und von West nach Ost vor. Es wäre beispielsweise fatal, nach der Befreiung von Chitzena im Nordwesten sofort Balime als nächstes Ziel weit im Südosten auszusuchen. Erobert der Gegner einen Sektor in Chitzena zurück, während Sie schon in Balime stehen, brauchen Ihre Söldner ewig lange, bis sie wieder in Chitzena sind. Natürlich haben die Städte mit den Minen ebenso Vorrang vor den übrigen Orten, damit Ihr Finanznachschub sichergestellt ist.



Personalakte

Ganze 40 Charaktere stehen Ihnen alleine im A.I.M. zur Verfügung. Sie können in der Tabelle alle Werte einsehen und vergleichen. Wie schon bei Ihrem eigenen Charakter sollten Sie auch hier beim Anheuern auf möglichst hohe Werte für Treffsicherheit und Geschicklichkeit achten. Diese Charaktere sind in der Regel wirklich die besten Kämpfer. Mindestens genauso wichtig ist ein hoher Wert an Weisheit. Lernprozesse gehen viel schneller vonstatten und damit auch die Charakterverbesserung. Es genügt normalerweise, einen der Spezialisten für Technik und Sprengstoff in der Truppe zu haben. Reine Mediziner wie z. B. Dr. „Cliff" Highball können Sie getrost zu Hause lassen, denn großartige Verwundungen mit zeitaufwendigem Heilprozeß dürfen Sie sich ohnehin nicht leisten. Besondere Aufmerksamkeit verdienen die Spezialfähigkeiten. Für die Kampfeinsätze sind die Kenntnisse „Nachteinsatz", „Schleichen" sowie die Waffenfähigkeiten von großem Nutzen. Für die Ausbildung der Milizeinheiten in Arulco sollten Sie nur Söldner mit der Fähigkeit „Lehren" bzw. „Lehren (Experte)" und möglichst hohem Führungswert nehmen (z. B. M. „Buns" Sondergaard oder R. „Raider" Higgens). Im Laufe des Einsatzes werden Sie eine Vielzahl an Truhen, Kommoden und Türen vorfinden. Es schadet daher nicht, im späteren Verlauf einen Charakter mit „Schlösser knacken" anzuwerben.

Zu Beginn berufen Sie sich auf den Grundsatz „Klasse statt Masse". Heuern Sie daher die exzellente Schützin „Scope" für eine Woche an. Sie ist wirklich jeden Cent wert und sollte daher ständig im Einsatz sein. Für das restliche Geld nehmen Sie noch einen weiteren treffsicheren Charakter mit ins Team (z. B. C. „Raven" Higgins). Da Sie schon sehr früh im Spiel weitere Söldner umsonst dazubekommen, genügen diese beiden Einheiten völlig. Wenn erst einmal der Rubel ins Rollen gekommen ist, leisten Sie sich ruhig sofort weitere Söldner aus der gehobenen Klasse. Auf die Liste der Pflichteinkäufe gehören die Namen „Shadow", „Reaper", „Magic", „Scully" und „Gus".

Die Möglichkeit, unerfahrene Einheiten über M.E.R.C. zu beziehen, ist zwar billig, lohnt aber eigentlich nur für Söldner, die sich gut hochlernen lassen (wieder auf Weisheit achten). Ansonsten lassen Sie lieber die Finger von diesen Kandidaten und bleiben dem A.I.M. treu.

Charakterstatistik bei SPIELSTART

Name	GSND	BEW	GES	KRF	FHR	WSH	TRF	TEC	SPR	MED	ERF	FÄHIGKEITEN
Steroid	**99**	56	48	97	9	62	89	76	13	22	1	Elektronik, Schlösser knacken
Spider	81	56	76	68	16	90	70	0	0	94	1	Nachteinsatz, Schleichen
MD	72	62	78	76	4	94	66	7	0	80	1	Messer, Lehren
Fox	77	85	**100**	55	21	76	62	15	8	7	2	Lehren, Geschickt
Raven	85	76	92	68	19	77	98	5	5	17	2	Nachteinsatz, Autom. Waffen
Igor	91	89	75	82	4	84	77	36	19	17	2	Schleichen
Barry	82	72	87	80	29	91	70	44	92	20	2	Elektronik, Schlösser knacken
Bull	96	59	44	**98**	23	64	72	25	17	10	2	Nahkampf (Experte)
Buns	79	78	87	59	24	93	86	8	4	48	2	Lehren (Experte)
Grizzly	94	69	50	95	16	72	79	24	37	8	2	Nahkampf, Schw. Waffen
Trevor	95	77	98	79	27	**97**	81	**99**	88	7	2	Elektronik, Schlösser knacken
Malice	83	81	97	89	13	55	83	14	16	12	3	Messer, Nahkampf
Fidel	88	83	64	83	1	71	85	6	97	3	3	Nahkampf
Meltdown	78	74	84	76	24	82	83	22	40	3	3	Schw. Waffen, Geschickt
Thor	96	83	84	89	61	**97**	74	35	11	70	3	Nahkampf, Schleichen
Dr. Q.	88	92	81	73	26	91	60	19	20	87	3	Kampfsport, Nachteinsatz
Blood	84	94	87	82	6	75	78	23	31	51	3	Werfen, Kampfsport
Grunty	82	79	76	71	21	72	78	44	28	22	3	Nachteinsatz, Schw. Waffen
Danny	**99**	**99**	79	73	10	91	61	12	0	88	3	Geschickt
Ice	90	88	87	84	23	78	86	42	3	7	3	Lehren, Autom. Waffen
Wolf	90	83	86	85	22	76	79	65	40	48	3	Lehren, Nachteinsatz
Static	79	66	95	59	15	60	86	**99**	28	17	4	Elektronik, Nachteinsatz
Hitman	75	77	40	69	52	74	88	11	39	3	4	Werfen, Lehren
Buzz	71	84	47	68	13	90	96	5	19	0	4	Schw. Waffen, Autom. Waffen
Raider	80	71	78	80	87	76	84	12	20	11	4	Lehren (Experte)
Nails	72	60	88	90	24	79	84	63	78	11	4	Schlösser knacken
Cliff	82	60	53	64	33	87	84	4	31	84	4	Keine
Ivan	94	90	95	87	35	83	92	14	55	15	4	Autom. Waffen, Schw. Waffen
Lynx Eyed	81	79	86	77	39	71	**99**	29	50	34	4	Elektronik, Nachteinsatz
Red	68	66	81	69	21	79	78	33	**99**	5	4	Lehren, Elektronik
Vicki	79	85	72	72	33	85	84	94	28	18	4	Geschickt, Werfen
Scully	90	90	96	85	70	93	92	61	66	36	5	Messer (Experte)
Shadow	95	96	83	88	35	77	92	12	22	30	5	Schleichen, Getarnt
Magic	95	**99**	98	92	16	80	94	91	27	24	5	Schlösser knacken, Schleichen
Scope	87	89	76	64	39	81	**99**	4	21	17	5	Nachteinsatz, Lehren
Sidney	80	70	91	76	27	78	92	2	15	44	5	Werfen (Experte)
Stephen	97	71	78	80	59	94	82	15	66	15	5	Nachteinsatz, Lehren
Reaper	81	92	92	79	37	81	97	37	47	2	6	Schleichen, Schlösser knacken
Len	89	80	88	77	61	83	83	54	47	35	7	Autom. Waffen, Lehren
Gus	75	65	84	82	83	94	97	80	76	68	8	Waffen (Experte)

Checkliste für die ersten Tage in Arulco

Sektor	Aufgabe
A9/10	Mit Fatima reden, ihr den Brief zeigen und zu Miguel folgen.
A10	Mit Miguel reden und unbedingt Ira anwerben.
B/C/D13	Der gesuchte Pater ist entweder in der Kneipe (C13) oder in der Kirche (D13). Wenn Sie in einem der Häuser Bier/Wein finden, geben Sie es dem Pater und reden Sie mit ihm (gibt Infos über Deidranna).
C13	Überzeugen Sie Doreen in der Fabrik von ihrem Fehler. Lassen Sie Ihren Anführer erst freundlich, dann direkt reden. Vermeiden Sie es, Doreen zu töten.
B15	Finden Sie den Piloten Skyrider und bringen Sie ihn zum Flugplatz zurück.
A10	Sind die Nahrungsmittel angekommen, können Sie von Miguel Dimitri abwerben.
C5/6, D5	Kaufen Sie Angel die Jacke ab, um den „Maria-Auftrag" zu erhalten.
	Reden Sie mit Kyle im Tattoo-Laden und geben Sie ihm die Urkunde, die Sie von Angel zur Belohnung erhalten.
	Lassen Sie Ihren Anführer mit Spike reden, um Einlaß in die Boxarena zu bekommen.
	Für den Boxkampf wird ein Charakter mit hohem Kraft- und Beweglichkeitswert und evtl. mit Nahkampffähigkeit benötigt (zur Not für einen Tag anwerben, z. B. Fidel oder Thor).
	Durchsuchen Sie die Stadt nach einer Videocassette (in D5), um sie der Kundin in der Videothek zu geben. Danach ist der Weg zum Waffenhändler im Hinterstübchen frei.
D4	Plündern Sie die Truhen in den Minen, Ihr Gehaltskonto wird's freuen.
A/B2	Befreien Sie als nächstes Chitzena. Sprechen Sie dort mit Yanni. Sie finden dort später auch ein Touristenpaar. Für deren Eskorte nach Drassen-Flughafen gibt es $ 2.000.
G6	Im Süden der Karte versteckt sich Hamous (rekrutieren) mit seinem Eiswagen. Ab jetzt kommen Sie schneller voran.
G1/2, H1/2/3	Nehmen Sie möglichst früh Grumm ein, da sich die Stadt strategisch günstig verteidigen läßt (Zugang nur über Sektor H3).

Nachdem Sie die Lage des ersten Raketenstützpunktes vom Piloten erfahren haben, sollten Sie diesen umgehend einnehmen. Danach wird er weitere Stellungen preisgeben. Fast noch wichtiger als der damit mögliche Helikoptereinsatz ist die Option, den Startort für neue Söldner festlegen zu können. Das spart eine Menge Zeit.

Loyalitätssteigerung

Für eine erfolgreiche Rebellion müssen Sie mit Hilfe der Söldner die Loyalität der Bevölkerung Arulcos auf ein hohes Niveau bringen. Mit steigender Loyalität wird vor allem die Minenausbeute besser. Durchsuchen Sie daher jeden Stadtsektor nach NPCs, die einen Auftrag für Sie haben. Die Erledigung solcher Quests steigert enorm die Loyalität bzw. bereichert Ihren Geldbeutel. Bleiben Sie in den Gesprächen freundlich bis direkt.

Anmerkungen zu den Quests und den Gegenständen

Nicht alle Gegenstände in JA2 sind immer am selben Ort zu finden. Items wie Steine, Gläser, Kleber etc. werden vom Programm zufällig verteilt, also sollten Sie einfach alle Truhen, Kommoden etc. öffnen.

Boxen in San Mona

Bei der Teilnahme am Boxwettkampf sollten Sie noch folgende Tips beachten: Machen Sie immer nur einen Schlag und nutzen Sie die verbleibenden Actionpunkte (AP), um Abstand zu gewinnen. Der Gegner muß dann erst zu Ihnen hinlaufen und hat demzufolge weniger AP-Punkte für den Schlag übrig. Sie können die Kämpfe ständig fortsetzen, um so die Finanzen aufzupeppen. Der Clou dabei ist, nach einem erfolgreichen Boxen zunächst die Zusage für den nächsten Kampf zu geben und sich dann auszuruhen, bis Ihr Boxer wieder fit ist. Kehren Sie dann in den Ring zurück, müßten die Gegner noch ihre Blessuren von der ersten Begegnung haben. Da Sie zwischen den Kämpfen die freie Wahl haben, wer für Sie in den Ring steigt, sollten Sie sich den Kampfexperten für den dritten Gegner aufsparen. Die ersten beiden können auch ohne große Probleme von Leuten wie „Scope" besiegt werden.

Marias Befreiung



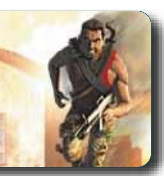
Wenn Sie das Etablissement gefunden haben, in dem Maria festgehalten wird, lassen Sie einen Techniker (z. B. Dimitri) an der Hintertür die Alarmanlage entfernen, damit Sie unbemerkt fliehen können. Reden Sie mit der Frau am Tresen und zahlen Sie die $ 400. Im hinteren Gang patrouilliert ständig eine Wache. Ist die Luft rein, flitzen Sie in den ersten linken Raum, um den Schlüssel für die Hintertür zu nehmen. Übrigens, betreten Sie doch einmal ganz unschuldig ein Zimmer der anderen Damen... o.k., zurück an die Arbeit.

Waffenhändler Tony finden

Die Videokassette für Brenda finden Sie im gleichen Sektor (liegt zufällig im Sektor C5). Danach läßt Sie der Videohändler ins Hinterstübchen zu Tony ein.

Micky finden

In der Kneipe direkt oberhalb von „Shady Lady" steht Micky am Billardtisch. Ihm können Sie alle Tiertrophäen von Bloodcats und den Minenmonstern (SciFi-Modus) verkaufen.



Kingpin

Nachdem Sie das Geld aus den Minen in San Mona entwendet haben, bekommen Sie von dessen Besitzer Kingpin später eine eMail. Wenn Sie ihn dann aufsuchen sollten, kommt es mit der 1.00-Version des Spiels unweigerlich zum Programmabsturz. TopWare arbeitet aber schon an einem entsprechenden Patch. Wenn Ihnen Kingpin seine Killer auf den Hals hetzt, müssen Sie in den Städten mit plötzlichen Attacken der Killer rechnen. Das Gemeine an ihnen ist, daß sie immer zuerst schießen und meist gut treffen. Sie können Sie aber meist daran erkennen, daß es NPCs sind, die ständig durch die Karte wuseln und fast ausschließlich den Status Stark oder Sehr gut haben. Haben Sie einen Killer zuerst entdeckt, können Sie noch im Echtzeitmodus versuchen, einen Schuß abzufeuern, bevor es dann in den Rundenmodus geht, den der Killer beginnt.

Touristeneskorte

Nachdem Chitzena befreit ist, können Sie zwischendurch noch mal vorbeischauen, um John und Mary nach Drassen zu eskortieren. Zum Dank gibt es neben den $ 2.000 noch zwei witzige Handwummen per Post (Automag III, SCH:29, RW:22, AP:10). Alles in allem nicht die Superbelohnung, dennoch sollten Sie diesen Auftrag ruhig erledigen.

Inzuchthochzeit

In Sektor F10 sollten Sie mal mit einem weiblichen Söldner, der entbehrlich ist, mit Daryl reden und ihn heiraten (freundlich reden). Danach dürfen Sie sich mit dem Rest der Truppe an den Waffen bedienen, die dort zu finden sind. Bedenken Sie allerdings, daß dieser Charakter dann permanent fehlt, also vorher die Ausrüstung abnehmen, sonst ist die auch weg.

Roboterquest

Sobald Sie die Meldung erhalten, daß einer von Deidrannas Wissenschaftlern abhanden gekommen ist, sollten Sie nach dem Professor Ausschau halten. Er wohnt in einem Bauernhof (Sektor ist zufällig). Das Labor ist in einem Geheimraum in der Scheune, der durch einen Knopf im Wohnhaus geöffnet wird. Der Professor baut Ihnen einen Roboter, wenn Sie ihm ein (möglichst gutes!) Gewehr geben und eine Videokamera besorgen. Die Kamera können Sie beim Elektronikhändler in Balime kaufen. Der Roboter schießt zwar nicht besonders gut, eignet sich aber sehr gut, um den Gegner auszukundschaften.

Minenmonster

Im SciFi-Modus von JA2 werden irgendwann die Minen von Riesenkäfern heimgesucht, die die Produktion lahmlegen. Wappnen Sie sich gut, denn diese Biester haben es in sich. Am besten rüsten Sie alle beteiligten Söldner mit Hohlspitzmunition aus: Sie durchdringt die schwache Panzerung der Insekten und richtet in diesem Fall den größten Schaden an. Bei der Menge an Monstern können Sie nur gewinnen, wenn Sie nicht nur viel, sondern auch schnell Schaden anrichten. Nehmen Sie auch ruhig ein oder zwei Granatwerfer oder Mörser mit, diese Waffen helfen bei den großen Zielen beträchtlich weiter. Für den Kampf gilt: Die Truppe unbedingt zusammenhalten, denn Sie benötigen eine geballte Feuerkraft für die Viecher. Suchen Sie sich jeweils zu Beginn eines Minenlevels halbwegs Deckung und locken Sie dann die Monster einfach mit einem Schuß ins Leere an. Ganz abgebrühte Spieler können einmal versuchen, mit einem schleichenden Nahkampfexperten die Käfer einzeln aufzusuchen und so auszuschalten.

Der „Fleurop-Gag"

In den Laptop Internet Links sollten Sie sich mal in den Blumenladen einloggen. Dort können Sie an Ihre geliebte Deidranna einen „netten" Strauß senden lassen.

Die Milizei

Als ob Sie nicht schon genug mit den Söldnern zu tun hätten, nein, auch bei der Landesverteidigung müssen Sie alle Fäden richtig ziehen. Und wiederum spielt der Zeitfaktor eine große Rolle. Überlassen Sie die Ausbildung daher den Söldnern mit der Fähigkeit „Lernen" oder hohem Führungswert. Beginnen Sie in Drassen mit der Militärausbildung. Der Charakter Ira Smythe sollte diese Aufgabe übernehmen. Generell sollte so lange ausgebildet werden, bis in jedem Sektor 20 Einheiten stationiert sind. Hören Sie jedoch nicht mit der Stufe „grüne Miliz" auf, sondern setzen Sie die Ausbildung fort, bis Sie den Status „reguläre Miliz" erreicht haben. Die Chancen, einen Angriff heil zu überstehen, sind somit wesentlich größer.

Wenn Sie eine größere Stadt wie Cambria befreit haben und Miliz ausbilden, wissen Sie noch nicht, welche Sektoren Deidrannas Truppen als nächstes zurückerobern wollen. Es ist aber wahrscheinlich, daß die Minensektoren bevorzugt angegriffen werden, stellen Sie also zunächst dort eine Miliz auf. In den übrigen Städten ohne Mine verteilen Sie die trainierten Truppen zunächst gleichmäßig und beobachten die Truppenbewegungen auf der Karte. Nähert sich eine feindliche Armee, speichern Sie schon mal ab und warten ab, wo der Feind einfällt. Jetzt einfach den alten Spielstand laden und alle verfügbaren Miliztruppen in dem entsprechenden Sektor stationieren.

Benutzen Sie die Option PC-Kampf, es sei denn, Sie lieben es, tatenlos der Miliz zuzuschauen. Die Ergebnisse des PC-Kampfes streuen in der Regel ziemlich stark. Erscheinen Ihnen die Verluste zu hoch, starten Sie einfach noch einen Versuch – so lange, bis Sie zufrieden sind.

Eine strategische Besonderheit bietet die Stadt Grumm. Der Ort ist nur über einen Sektor (H3) zu erreichen. Damit ist klar, wo zunächst alle Miliztruppen stationiert werden müssen.

Versuchen Sie auch, wo es geht, den Miliz-Lehrer aus den Kampfsektoren herauszuhalten, damit er unbeschadet bleibt. Zur Sicherheit postieren Sie ihn am besten innerhalb eines Gebäudes und schließen die Tür, dann ist die Gefahr eines Verlustes schon mal gemindert. Im Spielverlauf sollten Sie sich mindestens drei permanente Ausbilder für die Miliz leisten, da die Soldatenangriffe stets zunehmen. Spielen Sie im SciFi-Modus, kommen noch Monsterangriffe hinzu, bei denen es umso mehr auf erfahrene Milizeinheiten ankommt.

Ballermänner

Zugegeben, schon von Anfang an werden Sie den Gegnern Pistolen und Revolver zuhauf abnehmen können, aber damit kommen Sie nicht allzu weit. Die Nachteile liegen klar auf der Hand: hohe AP-Kosten, geringe Reichweite und wenig Schaden. Die richtig guten Waffen beginnen mit Kaliber 5.56mm bzw. 7.62mm. Die spätere Standardwaffe sollte das M14 oder das M16 sein. Sehen Sie sich dazu auch noch einmal die Tabelle mit den am häufigsten auftretenden Waffen an.

Versäumen Sie nicht, die Effizienz der Schußwaffen durch mehrere Items aufzuwerten. Laserpointer, Ständer o. ä. erhöhen vor allem die Treffgenauigkeit und die Reichweite, was enorme Vorteile bringt. Verschwenden Sie diese Gegenstände aber nicht, um schwächere Waffen etwas zu verbessern, sondern machen Sie die besten Gewehre noch effizienter.

Bei der Frage nach Standard-, Hohlspitz- oder panzerbrechen-

Waffenübersicht

Name	Schaden	Reichweite	Actionpunkte
Beretta 93 R	22	12	7/11
.38er Spezial	22	13	11
Desert Eagle	24	13	11
Remington M870	32	13	13
H&K MP5K	23	20	6/10
MAC-10	27	20	7/11
Colt Commando	29	20	6/10
H&K G41	29	30	7/11
Ruger Mini 14	30	25	7
C-7/M16 AE2	30	40	6/10
M24	32	80	13
M-14	33	33	7/11

der Munition müssen Sie einfach genau hinsehen, was Ihre Schützen erreichen. Die Hohlspitzgeschosse wirken am besten, wenn die Gegner nur schwache Westen anhaben bzw. bei einem direkten Kopftreffer. Da Sie die Rüstung des Gegners nicht sehen können, hilft nur Probieren. Richtet auch die Standardmunition nur wenig Schaden an, wird es Zeit, die panzerbrechende Variante zu benutzen. Diese Munition durchschlägt auch Kisten oder Behälter, hinter denen ein Soldat lauert.
Wollen Sie einen Feuerstoß oder Sperrfeuer geben, sind die beiden Spezialgeschosse eigentlich zu schade bleiben Sie lieber bei der Standardmunition.
Optimal ist es, wenn jeder Söldner zwei gleichwertige Waffen mit unterschiedlichen Geschoßtypen besitzt, dann sparen Sie APs für das Um-/Nachladen. Ihm eine andere Waffe aus dem Inventory in die Hand zu geben, ist nämlich sinnlos.

Schußregeln

Ihre Söldner können aus drei Stellungen heraus feuern. Je nachdem, in welcher Haltung der Gegner sich gerade befindet, ist es ratsam, mit einer bestimmten eigenen Stellung zu reagieren. Dazu am besten wieder einige Beispiele:

a) Schützen auf gleicher Ebene

Gegnerstellung	Gute Trefferchance aus der Position
Stehend	Stehend, kniend
Kniend	Kniend, liegend
Liegend	Liegend

Schützen auf unterschiedlicher Ebene

Gegner am Boden	Söldner auf Dach
Stehend	Liegend, direkt hinter einer Dachkante
Kniend	Kniend, Stehend
Liegend	Stehend

Vorsicht, der Blickwinkel von oben spielt auch eine Rolle. Wenn Sie steil nach unten schießen müssen, ist das in der Regel schwieriger, als wenn das Ziel etwas weiter weg ist. Verkürzen Sie den Winkel, indem Sie den Schützen möglichst liegend feuern lassen. Mit der Frage der Körperhaltung und dem Schußwinkel hängt auch die Wahl des Zielkörperteils eng zusammen.
Kopf: Ist schwer zu treffen und sollte entweder aus nächster Nähe, z. B: mit dem Remington-Schrotgewehr oder mit einem exakten Schützen („Scope") angepeilt werden. Laserpointer/Zielfernrohr sind dabei nützliche Items auf dem Gewehr.
Torso: Ist schlicht und einfach der Standardzielpunkt.
Beine: Auch nicht immer einfach zu treffen, gute Chancen haben liegende Schützen mit aufrecht stehenden Zielen.

Beim Schuß aus der Deckung (z. B. hinter einem Felsen kauernd) kann direkt auf Gegner in Sichtweite geschossen werden, ohne sich extra zu erheben. Die Trefferchance ist aber meist höher, wenn der Söldner für den Schuß aus der Deckung geht, um mehr Sicht zu haben. Nach dem Schuß einfach wieder abducken oder hinlegen.

Bei der Wahl der Schußfrequenz ist fast immer der gezielte Einzelschuß anzuwenden. Die Schnellfeuervarianten sind einfach zu ungenau und lediglich aus kurzer Distanz sinnvoll. Der erhöhte AP-Verbrauch steht dabei meist nicht im Verhältnis zum Erfolg. Bei großen Zielen wie den Monstern aus dem SciFi-Modus gilt das allerdings nicht. Hier ist gerade der Feuerstoß der Schlüssel zum Sieg.

Das zweite wichtige taktische Element beim Schießen/Kämpfen ist das Haushalten mit den APs.
Legen Sie z. B. nach einem Sprint in die Deckung eine Runde Pause ein, um in der Folgerunde wieder mehr APs zur Verfügung zu haben.
Wenn Sie zum Schuß aus der Deckung auftauchen, behalten Sie sich die notwendigen Punkte zum Wiederabtauchen übrig. Es ist immer schlecht, wenn die Söldner am Zugende frei und ohne Deckung stehen.
Sollten mehrere Schützen auf ein Ziel feuern, dann lassen Sie erst jeden Söldner einen Schuß abgeben. Ist das Ziel ausgeschaltet, hat jeder Beteiligte noch APs für weitere Aktionen übrig.

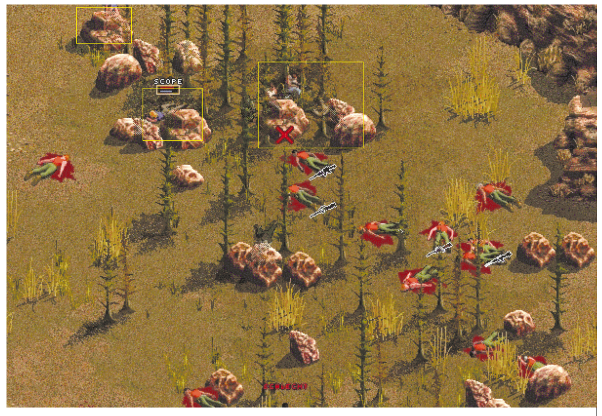
Das Überraschungsmoment

Sobald es zu einem Feindkontakt kommt, kommen verschiedene Faktoren für einen Unterbrechungszug ins Spiel. Das Grundprinzip dabei lautet einfach, den Gegner zuerst zu bemerken, ohne selbst entdeckt zu werden.
Wenn Ihre Leute einfach laut durch den Busch rennen, werden sie gehört; das führt fast immer zu einem Unterbrechungszug für die Gegner.
Liegen Sie in Deckung und gehen sofort in die aufrechte Haltung über, werden in Sichtweite befindliche Feinde ebenso schnell auf Sie aufmerksam und können schießen. Machen Sie erst den Schritt in die Hocke, vielleicht können Sie dann schon den lauernden Bösewicht erspähen und Ihrerseits feuern.
Ist ein Gegner eliminiert, überspringen Sie ruhig jeweils ein bis zwei Züge. Oftmals laufen Ihren Zöglingen dann schon die nächsten Opfer vors Visier.
Hat ein Teammitglied einen Soldaten ausgemacht (d. h. er wird auf der Karte sichtbar), können sich die restlichen Söldner in Schußweite gefahrlos zeigen, um einen Schuß loszuwerden.
Lassen Sie immer mindestens einen Söldner genügend APs für einen Schuß übrig behalten. Falls er einen Unterbrechungszug bekommt, kann er sofort feuern.
Getarnte und schleichende Söldner sind die besten Kandidaten, um an einen Unterbrechungszug zu gelangen.
Auch die Blickrichtung Ihrer Leute ist dabei wichtig. Wenn Sie die Meldung über Geräusche in der Nähe bekommen, sollte auch in diese Richtung geschaut werden.
Steigern Sie die Chance für einen Unterbrechungszug durch Items wie Lauschmikro bzw. Nachtsichtgerät bei Nachteinsätzen oder in den Minen.

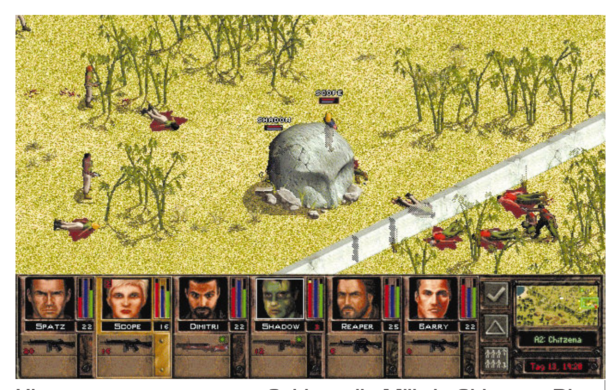
Bewegung im Feld

Prägen Sie sich folgende Regeln ein, dann läßt es sich leichter kämpfen:
Wenn Sie zum ersten Mal ein Kampffeld betreten, geht es ei-





Was mit Hilfe einer exzellenten Deckung möglich ist, dürfte dieses Bild sehr gut deutlich machen. Achten Sie darauf, daß die Söldner nur die großen Felsen als Deckung genommen haben. Lediglich zum Schießen haben sie sich kurz erhoben und sind sofort wieder abgetaucht. Keine einzige Feindkugel konnte die Truppe treffen.



Hier unterstützen unsere Söldner die Miliz in Chitzena. Die beiden Söldner hinter dem großen Felsen haben ganz alleine den Ansturm an der Mauer aufgehalten – ebenfalls ohne einen Treffer zu kassieren. Die Vorgehensweise lautete: einen Schuß abfeuern und wieder in Deckung gehen.

gentlich zunächst nur darum, die Positionen der Gegner zu ermitteln und nach Deckungsmöglichkeiten Ausschau zu halten. Starten Sie dann den Kampf erneut und postieren Sie Ihre Jungs/Mädels jetzt dank Ihrer gewonnenen Geländekenntnis optimal.
Stellen Sie immer möglichst Zweier-Teams auf, die sich gegenseitig Deckung geben können. Wenn jeder Söldner für sich alleine durchs Gelände streift, geht das meist schief.
Solange auf dem Feld der Echtzeitmodus aktiv ist (keine Gegner in Sichtweite), sollte die Truppe im Schleichmodus und gebückt umherstreifen, um möglichst spät von Gegnern entdeckt zu werden.

Das Überleben Ihrer Einheiten steht und fällt mit der richtigen Ausnutzung der natürlichen Deckungsverhältnisse. Optimal sind Wälder und hohe Büsche. Getarnte Einheiten sind darin so gut wie nicht auszumachen. Doch Vorsicht, im Zuge der Spielentwicklung müssen Sie selber auch verstärkt mit getarnten Gegnern rechnen.

Nicht ganz so optimal sind kleinere Felsen oder Bäume. Es genügt schon, wenn ein Körperteil hervorlugt. Gute Gegnerschützen (und die gibt es reichlich) treffen dort auch. Suchen Sie sich deswegen immer Baum- oder Steingruppen aus, dann ist die Gefahr, getroffen zu werden, geringer.
Dichte, hohe Sträucher und Büsche eignen sich hervorragend, um mit getarnten oder schleichenden Charakteren ganz nahe an die Gegner zu gelangen.

Häuser bieten eine Vielzahl an taktischen Möglichkeiten. Eine erhöhte Position auf einem Flachdach kann den Gegner schier in Verzweiflung treiben. Achten Sie nur darauf, nicht selbst zur Zielscheibe zu werden, indem Sie am Ende eines Zuges aufrecht stehend auf dem Dach stehen. Immer erst vorsichtig im Liegen zur Kante robben, um etwaige lauernde Soldaten rechtzeitig zu erkennen.

Fensterscheiben sind sowohl gefährlich als auch nützlich. So können Sie von den Gegnern durchs Fenster anvisiert und beschossen werden. Ihre Söldner können das natürlich auch. Bei Kämpfen in Stadtsektoren können Sie damit für ordentliche Überraschungen sorgen. Wenn Sie die Position des Gegners kennen, suchen Sie sich ein passendes Haus und lassen Sie ein oder zwei Söldner dorthin schleichen. Kauern Sie sich ans Fenster und warten Sie den nächsten Zug ab. Sind Sie nämlich dabei gehört worden, werden die Söldner beschossen.

Nutzen Sie Lärm als Lockmittel aus. Haben Sie eine günstige Schußposition gefunden, aber es sind keine Ziele in der Nähe? Ein gezielter Schuß auf den Boden oder das Werfen eines beliebigen Gegenstandes kann da Abhilfe schaffen.
Um nicht durch zuviel Lärm aufzufallen, ist der Schleichmodus schon fast obligatorisch zu verwenden, wenn mit Gegnern zu rechnen ist. Es dauert zwar lange, um größere Strecken zurückzulegen, aber Sie sollten generell immer nur kurze Schritte vorwärts machen. So können Sie vermeiden, ungewollt in das gegnerische Blickfeld hineinzutappen.
Tückisch sind die Straßen, denn dort entsteht zu viel Lärm. Wo es geht, sollte immer abseits einer Straße gegangen werden. Die Computergegner lauern nämlich gerne an Stellen, von denen die Straße einseh- und hörbar ist.

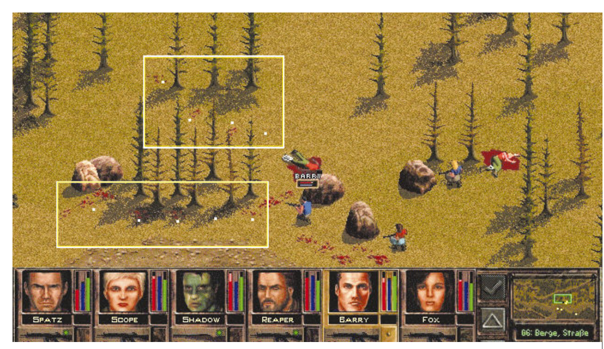
Tag und Nacht

Gewöhnen Sie es sich ruhig an, die Einsätze bei Nacht durchzuführen. Zwar sind für alle Beteiligten die Sichtverhältnisse bescheiden, aber Sie haben den Vorteil, ungesehen viel näher an die Gegner heranzukommen. Es ist durchaus nicht verkehrt, dafür ein reines Nachteinsatzteam zu bilden, es gibt genügend gute Söldner im A.I.M. mit dieser Fähigkeit (s. Liste). Wenn Sie dann z. B. „Shadow" zusätzlich mit Lauschmikro und Nachtsichtgerät ausrüsten, können Sie fast problemlos alle Gegner aufstöbern, ohne bemerkt zu werden. Lichtquel-





Saubere Sache, Jungs – ganz sachte durch die Sträucher um die Wache herumgeschlichen (linkes Bild), die im Anschluß von Dimitri mit dem Wurfmesser erledigt wurde – da fiel nicht ein Schuß.



Von „kaum zu übersehen" bis „kaum zu erkennen" reicht die Palette der Blutspuren, mit deren Hilfe verletzte Einheiten aufgespürt werden können.

len müssen Sie natürlich meiden, denn dort haben die Gegner leichtes Spiel. Nutzen Sie vielmehr umgekehrt diesen Effekt aus, indem Sie eine Einheit z. B. auf einem Dach Stellung beziehen lassen, von wo aus sich erleuchtetete Bereiche wunderbar einsehen lassen.

Ablenkungsmanöver

Eine Eigenart der Computergegner ist es, sich fast immer auf die Stellen zu konzentrieren, an denen geschossen wird. Sind Sie in ein Feuergefecht verwickelt, können sich schleichende oder getarnte Charaktere wie „Shadow" gut unbemerkt vom Kampfplatz weg an die Kontrahenten heranpirschen. Klappt natürlich nicht in offenem Gelände, ein bisserl Deckung braucht's da schon.

Es kommt schon einmal vor, daß Sie aus irgendeinem Grund bei einer Feindbegegnung den Kampf vermeiden wollen, den Rückzug aber eigentlich ablehnen, weil Sie dringend in die gewünschte Richtung reisen müssen. Dann versuchen Sie einfach folgenden Trick: Wählen Sie wie zum Kampf die Option „Gehe zu Sektor" und stellen Sie die Söldner so weit wie möglich am Rand auf. Wenn das Spiel zum Kampfbildschirm wechselt, lassen Sie alle Teammitglieder im Schleichmodus und gebückt am Rand entlang in Ihre Zielrichtung steuern. Die Gegner sind in den meisten Fällen innerhalb der Karte und nur selten am Rand postiert. Mit etwas Glück kommen Sie so ungeschoren davon.

Auch wenn es etwas makaber ist, aber Blutspuren geben gute Hinweise, wohin sich verletzte Gegner bewegt haben. Nutzen Sie das aus, indem Sie ihnen geduckt und in Deckung bleibend folgen, bis Sie das Ziel erreichen.

Fernwaffen

Das große Problem bei allen Handgranaten oder Granatwerfern ist die hohe Zahl an APs, die für deren Einsatz aufgebracht werden müssen. Der Schütze steht dann nach dem Schuß meist ungeschützt als Zielscheibe in der Gegend herum. Sie müssen sich für den entprechenden Söldner schon ein geschütztes Plätzchen suchen, damit er Ihnen auch erhalten bleibt. Wählen Sie einen Söldner mit gutem Technikwert aus, um die Fernwaffen vernünftig bedienen zu können. Konzentrieren Sie alle Granaten bei diesem Charakter, seine Aufgabe wird darin bestehen, dem Rest durch die richtige Granatenwahl taktische Vorteile zu verschaffen. Bestes Beispiel sind die Rauchgranaten. Lassen Sie einen Kundschafter („Shadow", wen sonst) die Gegner aufspüren. Bringen Sie dann den Artilleriesöldner in Stellung und hüllen den Gegner in Rauch ein. Jetzt kann die restliche Truppe nachrücken. Ist erst einmal der Mörser in Ihrem Besitz, können Sie mit diesem Verfahren auch gehörig Schaden anrichten.





Da hat die Einsatzgruppe noch einmal Glück gehabt. Zwei Gegner stehen völlig im Nebel, der dritte dürfte einiges zu schlucken bekommen, da unser Zug gerade erst beginnt...

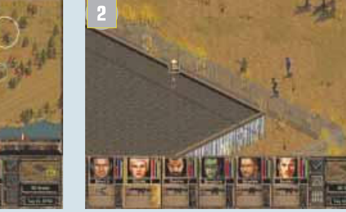


In diesem Sektor von Grumm (G1) hat sich der letzte Gegner in diesem Haus verschanzt. Leider war kein Sprengstoff mehr im Inventar, also mußte eine Tränengasgranate herhalten, um den Bösewicht auszutricksen.

Missionsdarstellung

Missions-Sektor H2 Grumm – Tageinsatz











1. Team Weiß ist mit der Drahtschere ausgerüstet und macht sich auf den Weg durch den Zaun und hinauf auf das Dach. Team Rot folgt durch die Zaunlücke, schleicht aber nach Norden um das Gebäude herum. Team Grün ist ein guter Schütze, der im Schutz der Bäume Position bezieht und aus dem Hinterhalt feuern kann.

2. Erfolgreich – unbemerkt erfolgt der Einstieg in das gegnerische Lager.

3. Die drei Teams räumen auf dem freien Feld vor der Halle erst einmal auf, bevor sie sich hineinwagen.

4. Nachdem alle Wachen im Freien ausgeschaltet sind, muß die Fabrikhalle noch gestürmt werden. Mehrere erfolglose Versuche durch die vorderen Türen führten zu dem Entschluß, an dieser Stelle ein Loch in die Wand zu sprengen.

5. Endlich in der Fabrik, gibt es noch einmal heftigen Widerstand. Das Förderband hat jedoch genügend Schutz geboten, um die Söldner unbeschadet vorrücken zu lassen. Als Überraschungsgast für den Gegner stand noch ein Schütze an der Tür bereit.



Werden Sie einmal vom Gegner überrascht (soll ja auch vorkommen), verschafft ein Gasgranateneinsatz die nötige Zeit, um sich in Deckung zu flüchten oder um den Spieß umzudrehen.

Sprengstoffe

Die TNT-Ladungen im Spiel sind ganz hilfreich. Wenn Sie unbedingt in ein Gebäude hineinmüssen, der Zugang sich aber partout nicht öffnen läßt oder von Feinden besetzt ist, hilft es weiter, einen solchen Sprengsatz an einer beliebigen Stelle der Außenwand einzusetzen. Richtig interessant sind die möglichen Eigenkonstruktionen. TNT, kombiniert mit Cyklonit, hat z. B. durchschlagende Wirkung.

Messer

Der Einsatz von Klingen bleibt eigentlich nur den Experten wie „Dimitri" oder „Scully" vorbehalten. Dabei gilt der Grundsatz: „Aus kurzer Entfernung von hinten in den Kopf/Nacken", alles andere hat keinen Zweck. Getarnt und im Schleichmodus sind die Erfolgschancen dabei am größten.



Beim Nachteinsatz in Grumm (G2) brachte der Schereneinsatz mal wieder den durchschlagenden Vorteil. Alle Söldner konnten unbemerkt eindringen, um auf den dortigen Flachdächern Stellung zu beziehen.

Drahtschere

Auch wenn es keine Waffe ist, dieses kleine Ding kann einem hervorragende Dienste leisten, um unbemerkt an Stellen zu gelangen, die sonst nur schwer zugänglich sind. Ob bei den Raketenstellungen oder in der Stadt Grumm, es gibt eine Menge Zäune. Lassen Sie einen Kämpfer unbemerkt ein Loch in die Maschen schnippeln und überraschen Sie die Gegner.

Nützliche Gegenstände

Sie fragen sich bestimmt, wozu T-Shirts, Kleber und ähnlich merkwürdige Utensilien gut sein sollen, die in manchen Häusern versteckt sind. Lassen Sie einfach einen Technik-Experten die verschiedenen Sachen miteinander kombinieren, dabei kommen ganz nette Überraschungen heraus. Hier nur einige Beispiele:

Kleber + Klebeband + Metallrohr = Laufverlängerung (gibt Reichweitenbonus)

Flasche/Glas + Benzin + T-Shirt (mit Messer zerschnitten) = Molotov-Cocktail

Faden + Blechdose = Alarmanlage

Alurohr + Feder = Bolzen (erhöht Schußfrequenz)

Murmeln = Gegner fallen zu Boden, wenn sie darüber laufen (geht nur auf ebenen Böden)

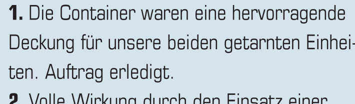
Taktikschulung

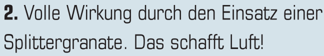
Nach der ganzen Theorie über Deckung und Schleichen, Munition und Taktik schauen Sie sich zum Abschluß einfach noch mal das Bildmaterial von diversen Einsätzen unserer besten Leute an.

Stefan Weiß, spatz@dacotec.de

Typische JA2-Situationen



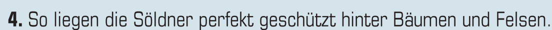


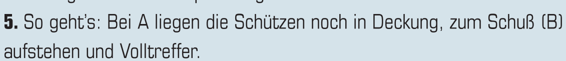


1. Die Container waren eine hervorragende Deckung für unsere beiden getarnten Einheiten. Auftrag erledigt.

2. Volle Wirkung durch den Einsatz einer Splittergranate. Das schafft Luft!

3. Die Gegner stehen bei dem gelben X. Team Weiß bestreicht sie vom Dach aus mit Blei, Team Rot lugt immer nur um die Hausecken, feuert und zieht sich sofort wieder in den Schutz der Mauer zurück. Team Grün sichert auf dem Dach nach hinten für etwaige Gegenmaßnahmen.





4. So liegen die Söldner perfekt geschützt hinter Bäumen und Felsen.

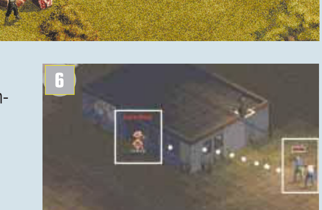
5. So geht's: Bei A liegen die Schützen noch in Deckung, zum Schuß (B) aufstehen und Volltreffer.

6. Auch eine Variante. Unser Schütze Len schießt durch zwei über Eck angeordnete Fenster auf den Gegner.

7. Auf so eine Entfernung verursacht eine Gewehrgranate ganz schön Schaden. Das tut weh.

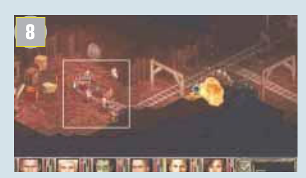
8. In den Minen von Grumm kauern Sie sich sofort am Startpunkt nieder und locken die Monster mit einem Schuß an. Hier zeigt der Granatwerfer wieder seine Wirkung.

9. Auf der vierten Minenebene in Grumm kommt es zu einem regelrechten Monsteransturm. Bleiben Sie in der Nähe des Ausgangs. Wenn es zu brenzlig wird, weil Ihnen die Biester auf den Pelz rücken oder die Munition knapp wird, flüchten Sie durch den Eingang zurück. Munitionieren Sie nach und wagen Sie einen zweiten Anlauf.











Komplettlösung, 2. Teil

Commandos:

Dem Green Beret ist nichts zu schwer. Wir haben für Sie die restlichen sechs Missionen von Commandos: Im Auftrag der Ehre in aller Ausführlichkeit gelöst.

Die Einblendung der gegnerischen Blickwinkel ist äußerst praktisch, aber auch oft irreführend. Oft gibt es eingeblendete Sichtweiten, die nicht der Realität entsprechen. Beispiel: Wenn Sie eine Wache auf einem Balkon oder einer Anhöhe ausschalten, können die darunter liegenden Gegner das Opfer nicht sehen, auch wenn der Sichtbereich einem dies weismachen möchte. Häufig werden auch flache Hindernisse wie Steine und Bahnsteige nicht korrekt angezeigt. Wenn Sie beispielsweise direkt an einem Bahnsteig liegen, werden Sie nicht erkannt. Sie sollten sich prinzipiell an den gesunden Menschenverstand halten und Deckungen probieren, die logisch sind. In den meisten Fällen haben Sie damit Erfolg.

Green Beret, Scharfschütze (7 Schuß), Fahrer



1 – 4: Zugang zur Klippe sichern
Erledigen Sie zunächst die vier Wachen in unmittelbarer Nähe Ihres Versteckes. Die Körper können Sie hinter dem Karren verstecken. Achten Sie besonders bei Wache 4 auf die Brückenposten! Behalten Sie auch immer die Patrouille im Auge!

5 – 9: Das rechte Flußufer
Der Green Beret schleicht sich hinter Wache 5 auf das Podest. Schlagen Sie erst zu, wenn die Wachen 6, 7 und 9 sich abwenden. Da Sie an der Leiter nicht unentdeckt heruntersteigen können, müssen Sie auf Höhe des linken Marmorblocks die Klippe hinabklettern (Pfeil). Hier ist gutes Timing gefragt: Die anderen Soldaten dürfen Sie nicht entdecken und Wache 6 muß gerade auf dem Weg nach links sein. Schalten Sie Wache 6 aus und verbergen Sie den Körper hinter dem Marmorblock. Die übrigen Wachen (7-9) lassen sich jetzt zu den Blöcken locken und eliminieren.

10 – 12: Weg zum linken Flußufer
Robben Sie auf dem Steinübergang so weit, daß Sie gerade außerhalb der Sichtweite von Wache 11 sind. Sobald der Blick von 11 nach links schwenkt und Wache 10 auf dem Weg nach links ist, rennen Sie los. Verstecken Sie sich in der Hütte (X). Von hier aus können Sie jetzt die Wachen 10, 11 und 12 eliminieren. Die Körper können Sie an der Hütte deponieren.

13 – 15: Wachen anlocken
Diese drei Wachen können Sie durch „Entdecken lassen“ (Tip auf Seite 128) zum Zelt locken und dort von anderen Soldaten ungesehen ausschalten.

16 – 17: Ruinenwachen
Locken Sie den Wachgänger 16 mit dem Sender hinter den nahegelegenen Marmorblock. Wache 17 können Sie jetzt problemlos beseitigen.

18: Einzelpatrouille
Am markierten Punkt (X) können Sie in Deckung gehen. Mit Zigaretten und Sender können Sie nun die Einzelpatrouille hinter den Felsen locken, um sie dort zu beseitigen. Achten Sie unbedingt auf die große Patrouille!

19: Oberer Treppenposten
Holen Sie jetzt den Scharfschützen hinzu. Von der markierten Position aus kann der Schütze den Posten ausschalten. Sie müssen dabei auf mehrere Wachen achten. Den Körper sieht zwar kein Gegner, aber wenn jemand sieht, wie der Soldat zu Boden geht, wird Alarm geschlagen.

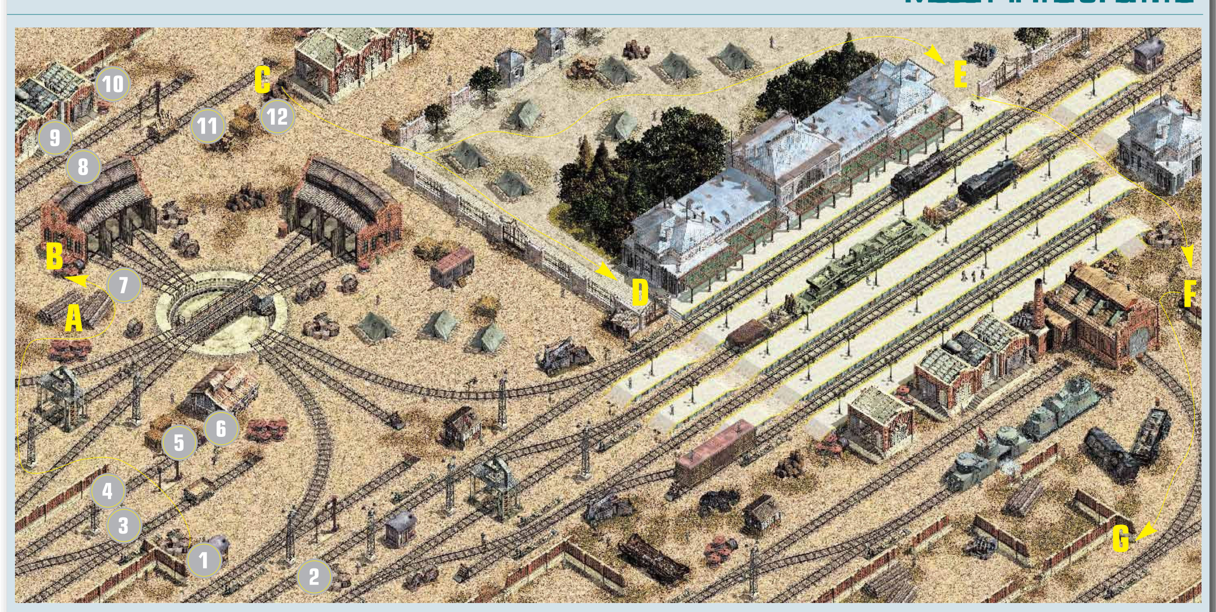
20 – 25: Restliche Lagerwachen
Durch die Beseitigung von Wache 19 haben Sie jetzt genügend Freiraum, um sich der anderen fünf Wachen anzunehmen. Nutzen Sie die zahlreichen Marmorblöcke und Zelte als Deckung. Vergessen Sie nicht die Patrouille im Westen und den Posten auf dem Dach der Ruine. Wache 21 müssen Sie von ihrem Posten locken, da sie im Blickfeld der Brückenpatrouille liegt. Zu guter Letzt ist der Dachposten dran.

26 – 32: Nordwestliches Lager
Der Green Beret meidet mal wieder Treppen und klettert stattdessen auf Höhe des Kasernenzeltes die Klippe hinauf. Wache 26 kann relativ problemlos eliminiert und direkt vor dem Eingang des Zeltes abgelegt werden. Wache 27 können Sie hinter den Felsen am linken Kartenrand locken und dort ausschalten. Mit einer Portion Mut und Geschick lassen sich die Wachen 28, 29, 30 und 32 einzeln zum Zelt locken und dort beseitigen.

33 – 36: Fluchtweg sichern
Wache 33 kann der Scharfschütze erledigen. Jetzt stellen auch die übrigen Posten kein Problem mehr dar. Lassen Sie den Fahrer den LKW über die Brücke bringen. Der Green Beret baut schließlich das Navigationsmodul der Flugbombe aus (Hand auf die Nase der Bombe anwenden) und schleppt die Beute über die Treppe an der Ruine nach oben.



Mission 4: Thors Hammer



Green Beret, Scharfschütze (5), Pionier (4 Fernlenkbomben)

Auf dem Bahnhof wimmelt es nur so von Patrouillen und Wachen. Auch wenn Sie in relativer Nähe zum Zielobjekt starten, müssen Sie einen großen Umweg machen, um sicher ans Ziel zu gelangen. In dieser Mission ist unentdecktes „Schleichen" gefragt. Viele Wachen werden Sie einfach umgehen. Besonders wichtig sind hier die sogenannten „toten Punkte", die von keiner Wache oder Patrouille eingesehen werden können.

1 – 6: Startpunkt

Zunächst schleicht der Green Beret in das Häuschen. Von hier wird als erstes Wache 1 eliminiert. Die Wachen 2-6 können allesamt zu dem Bereich zwischen der Hütte und den Kisten gelockt und dort ausgeschaltet werden. Hier lohnt sich besonders der Einsatz der Falle. Verbergen Sie alle Körper am Startpunkt.

Jetzt sind Ihre Schleichkünste gefragt. Kriechen Sie auf dem eingezeichneten Weg bis zum toten Punkt B. Sie müssen unterwegs auf zwei Patrouillen und zwei Wachgänger achten. Beobachten Sie also den Gegner zunächst ausführlich. Kurz vor dem Ziel können Sie zwischen den beiden Holzstapeln (A) eine Pause einlegen. Wenn Sie ganz weit in die Lücke kriechen, werden Sie nicht entdeckt.

7 – 12: Nordwestliche Ecke

Mit Sender und Falle können Sie die Einzelpatrouille 7 und die Posten 8 und 9 bei Punkt B eliminieren. Um während des Anlockmanövers nicht erkannt zu werden, müssen Sie Ihre Männer an A in Deckung bringen. Sobald 8 und 9 beseitigt sind, können die Wachen 10, 11 und 12 ohne Probleme beseitigt werden.

Punkt C: Weg zum Bahnhof sichern

Die Kisten bieten Ihnen hervorragende Deckung. Sie müssen auf den eingezeichneten Routen unerkannt zum Bahnhof kommen. Durch „Entdecken lassen" können die meisten Gegner zu Ihrem Versteck gelockt werden. Konzentrieren Sie sich nur auf die Wachen, die Ihnen auf dem Weg zum Bahnhof gefährlich werden.

13 – 26: Der Bahnhof

Das Bahnhofsgebäude läßt sich recht einfach säubern. Besonders die Wachen an der westlichen Seite der Gleise sehen allesamt nach links und können daher einfach ignoriert werden. Zunächst kümmert sich der Green Beret um die Posten 13 – 15 von Punkt D aus. Die weiter entfernten Wachen (16, 17) werden durch „Entdecken lassen" auch an die Ecke gelockt und beseitigt. Von der anderen Seite (E) muß der Schütze erst den Dachposten 18 erledigen, bevor der Green Beret die Soldaten 19 – 21 ausschalten kann. Bei 22 und 23 ist wieder einmal der Scharfschütze gefragt. Wache 24 wird durch „Entdecken lassen" weit nach links gelockt. 25 und 26 können schließlich per Sender hinter das Geschütz gelockt werden.



Mission 4: Thors Hammer

Tip: Wenn Sie auf den Gleisen kriechen, werden Sie durch den Bahnsteig verdeckt, auch wenn die Blinkwinkel anders eingezeichnet sind (siehe auch „Sehen und gesehen werden")!

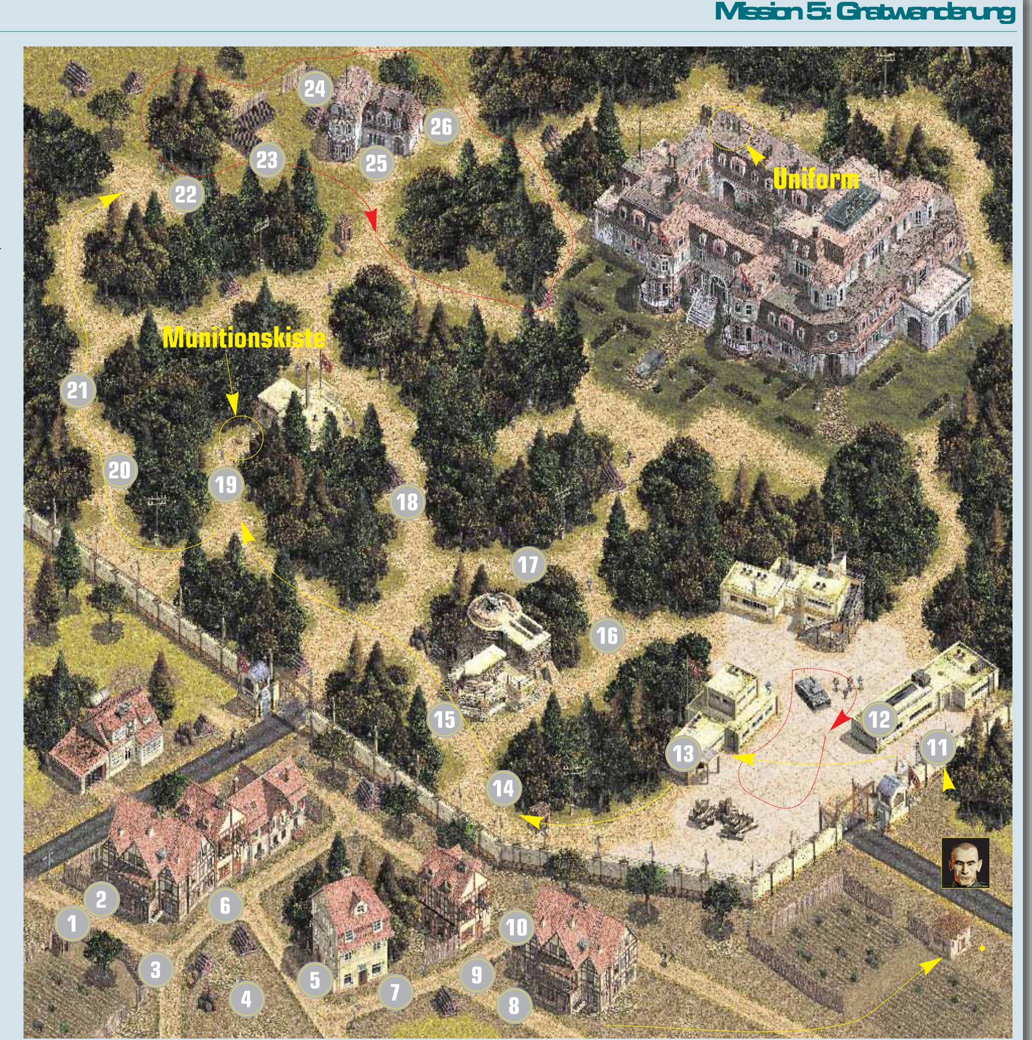
27 – 30: Die gepanzerten Waggons (Green Beret und Pionier)
Jetzt ist wieder „Schleichen" angesagt. Wir haben für Sie die Wege der beiden großen Patrouillen eingezeichnet. Kriechen Sie zuerst bis zu dem kleinen Mauerstück (F) und warten Sie ab, bis die südliche Patrouille an Ihnen vorbeigezogen ist. Jetzt müssen Sie nur noch auf die Einzelpatrouille 30 achten und können bis zum toten Punkt G robben. Die vier Wachen können ohne weiteres ausgeschaltet werden.

Sprengung und Flucht
Bringen Sie nun Ihre Sprengladungen an: je eine vor den gepanzerten Wagen. Stellen Sie neben diese beiden Ladungen noch je ein Ölfaß, da sonst die Explosionskraft nicht reicht, um das Ziel zu zerstören. Die beiden letzten Ladungen müssen Sie einfach auf die Enden des Eisenbahngeschützes legen. Jetzt können Sie die Bomben zünden und mit der Lok auf Gleis 1 flüchten.

Mission 5: Gratwanderung

Green Beret, Scharfschütze (5), Fahrer, Spion

Diese Mission sieht zwar auf den ersten Blick sehr kompliziert aus, ist aber von einigen wenigen Knackpunkten abgesehen recht simpel.



1 – 3: Startpunkt
Legen Sie am Startpunkt des Green Berets den Sender aus, stellen ihn an und verstecken sich in dem Schuppen. Die ersten drei Wachen kommen angelaufen und stellen sich alle brav in die Ecke. Sowie die Gegner dort stehen, kann der Green Beret alle drei ausschalten.

4 – 10: Der Weg nach Osten
Die Wachen 4-7 lassen sich problemlos anlocken und eliminieren. Die Körper können Sie hinter dem Bretterzaun verbergen. Um Posten 8 auszuschalten, müssen Sie zunächst hinter dem Holzstoß in Deckung gehen. Laufen Sie dann hinter der Wache zum Haus. Von hier aus läßt sich der Posten ausschalten. Der Fahrer kann aus seinem Versteck Wache 10 mit Steinen anlocken. Der Soldat rennt dann hinter den Zaun und entdeckt Ihren Fahrer. In diesem Moment kann sich der Green Beret von hinten anschleichen und den Gegner eliminieren. Das MG-Nest ist dann auch kein Problem mehr.

11: Über die Mauer
Schleichen Sie nun mit allen Ihren Leuten von der Hausecke zu dem kleinen Häuschen (Pfeil!). Der Scharfschütze kann in einem günstigen Augenblick die Wache 11 auf der Mauer zur Strecke bringen.

12 – 13: Dachposten
Der Green Beret kann nun unerkannt die Mauer überwinden und die Wache 12 auf dem Dach erledigen. Achten Sie gut auf die gegenüberliegende Dachwache und die Hofpatrouille: Es ergibt sich ein ziemlich knappes Zeitfenster, in dem Sie auf die andere Seite laufen und auf dem Dach in Deckung gehen können. Eliminieren Sie die Wache 13 und verstecken Sie den Körper.

14 – 21: Der Weg zum Gefängnis
Die einzelnen Wachen auf den Waldwegen lassen sich ohne größere Probleme eliminieren. Nutzen Sie den Ablenksender, Steine, Zigaretten und „Entdecken lassen", um sich Ihren Weg nach Norden zu bahnen.

22 – 26: Befreiung des Spions
Achten Sie hier besonders auf die große Patrouille. Die Posten 22 und 23 lassen sich nach links auf die Lichtung locken. 24 können Sie von hinten kommend beseitigen. 25 und 26 können Sie hinter den Holzstapel am Haus locken. Sie sollten wenigstens eine der Wachen gefangen nehmen, damit der Spion eine Soldatenuniform bekommt.

Ist der Spion einmal befreit, ist der Rest der Mission sehr einfach. Tarnen Sie Ihren Spitzel zunächst mit einer Soldatenuniform und stehlen Sie dann die Generalsuniform vom Dach der Villa. Die restlichen Wachen und der Zugang zum Panzerwagen können jetzt geräumt werden. Nehmen Sie den General gefangen und flüchten Sie planmäßig.



Green Beret, Scharfschütze (6), Pionier (4 Fernlenkbomben)

1 – 6: Der Bauernhof
Die ersten sechs Wachen lassen sich sehr leicht ausschalten. Vorsicht ist nur bei 6 geboten, da sie von Wache 9 gesehen wird. Locken Sie diesen Posten also in den Hof.

7 – 13: Piloten festnehmen
Wache 7 können Sie durch „Entdecken lassen" anlocken. Der Scharfschütze schaltet 8 und 9 in kurzer Folge aus. Wache 10 können Sie an Ort und Stelle eliminieren. Posten 11 wird per Sender nach draußen gelockt und beseitigt. Jetzt kann der Green Beret Wache 12 ausschalten und den Piloten am linken Ende seiner Patrouille niederschlagen und fesseln. Bringen Sie Ihren Gefangenen mit der Marionettenfunktion in Sicherheit. So müssen Sie sich nicht um die Wache auf dem Balkon kümmern.

14 – 22: Westliche Posten
Der Green Beret kommt über die Leiter auf den Flugplatz. Die Wachen 14-21 lassen sich ohne große Umstände anlocken und ausschalten. Nutzen Sie die zahlreichen Deckungen. Achten Sie auf die große Patrouille und die Spuren, die Sie im Sand hinterlassen.

23 – 29: Der Kontrollturm
Durch „Entdecken lassen" können Sie die Posten 23 und 24 zu dem Flakgeschütz locken. Die beiden anderen Wachen auf dem Turm (24, 25) stellen dann kein Problem mehr dar. Posten 27 und 29 werden ebenfalls durch „Entdecken lassen" zum Turm gelockt. Bei Posten 28 tut es auch der Locksender.

30 – 34: Scharfschütze
Der Scharfschütze nimmt zunächst die Balkonwache 30 aufs Korn. Da sich 31 und 32 ständig gegenseitig sehen, ist auch hier der Schütze gefragt. Halten Sie den Green Beret in der Nähe, um 33 und 34 zu beseitigen.

35 – 37: Sprengung und Flucht
Diese drei Wachen sollten Sie noch ausschalten, um ungestört Ihre Sprengladungen anzubringen. Schieben Sie die vier Treibstofftanks neben Ihre Ziele und verstärken Sie gegebenenfalls die Sprengkraft durch Ölfässer.

Tip: Speichern Sie ab und führen Sie Probesprengungen durch, um sicherzugehen, daß auch alle Zielobjekte hochgehen. Bevor Sie jetzt die Ladungen zünden, müssen Sie noch den Piloten per Marionettenfunktion zum Fluchtflugzeug bringen.

Die mit Abstand beste Lockmethode ist, sich absichtlich von Wachen entdecken zu lassen. Kriechen Sie dafür in den dunkelgrünen Sichtbereich und stehen Sie dann kurz auf. Sobald die Wache „Halt!" gerufen hat, legen Sie sich wieder hin. Da der Green Beret genauso schnell kriecht, wie Soldaten laufen, können Sie sich rechtzeitig in Sicherheit bringen. Sobald der Feind dort angekommen ist, wo er Sie erblickt hat, bleibt er kurz stehen, schaut sich dreimal um und kehrt zu seinem Posten zurück. Auf dem Rückweg kann man das Opfer dann eliminieren. Mit dieser Methode lassen sich Gegner über weite Strecken anlocken. Auch Körper ausgeschalteter Gegner lassen sich zum Anlocken nutzen. Die Gegner brüllen zwar „Ein Verletzter" und rennen zu dem gesichteten Opfer. Alarm wird jedoch erst gegeben, wenn die Feinde angekommen sind.

A
B
C

Green Beret (gefangen), Marine, Pionier (1 Fernlenkbombe), Fahrer (gefangen)

Diese Mission wird besonders durch die Gefangennahme des Green Berets erschwert. Bis Sie ihn befreien, müssen Sie besonders aufpassen, wo Sie Gegner ausschalten, da Sie keine Möglichkeit haben, die Körper zu tragen. Zum Ablenken müssen Sie statt des Senders auf die Zigaretten und Steine zurückgreifen. Eine Besonderheit des Marines können Sie jedoch zu Ihrem Vorteil nutzen: Wenn ein Gegner Sie entdeckt und auf Sie anlegt, können Sie ihn immer noch mit der Harpune ausschalten, ohne daß Alarm geschlagen wird.



1 – 8: Der Weg zum Ufer
Die Wachen 1 – 7 lassen sich sehr einfach mit der Harpune erledigen. Wache 8 müssen Sie aus dem Sichtbereich der Wachtürme locken (Zigaretten).

9 – 13: Vorhof
Durch das Abwasserrohr kann der Marine in das kleine Becken im Vorhof tauchen und die Wachen 9 und 10 eliminieren (10 um die Ecke locken!). Jetzt können Sie auch die übrigen Wachen vor der Kaserne problemlos ausschalten (11 – 14).

15 – 20: Außenwachen
Um sich das Leben etwas leichter zu machen, schneidet der Pionier hinter dem Haus ein Loch in den Zaun. Wache 15 können Sie dann hinter das Haus locken und ausschalten. 16 locken Sie hinter den Felsen. 17 kann an Ort und Stelle erledigt werden, 18 und 20 sollten Sie durch „Entdecken lassen" hinter den Holzstapel locken. Wache 19 locken Sie schließlich hinter das Haus (zu den Rucksäcken).

21 – 24: Einbruch in das Lager
Schneiden Sie ein Loch in den Zaun (X). Der Taucher geht dann sofort bei A in Deckung. Sobald die Zaunwache das Loch entdeckt, wird sie es untersuchen. An der Ecke kann der Taucher zuschlagen. Beobachten Sie nun Wache 22: Regelmäßig kommt ein Gefangener zu diesem Posten und tuschelt etwas. Der Gefangene ist der Verräter! Die folgende Aktion bedarf exakten Timings: Direkt hinter 22 schneidet der Pionier ein Loch in den Zaun (der Verräter muß gerade weg sein). Mit dem Taucher warten Sie jetzt, bis der Verräter kommt. Eliminieren Sie die Wache und den Verräter. Wache 24 wird die Körper entdecken und angelaufen kommen. Bevor dies geschieht, muß der Pionier kurz vor den Körpern die Falle auslegen.

25 – 30: Befreiung des Green Berets
Die Zaunwache 30 läßt sich am äußersten Ende ihrer Patrouille mit der Harpune erledigen. 25 und 26 können Sie mit Steinen anlocken und ausschalten. Der Taucher schleicht sich nun in die obere rechte Baracke (Pfeil!). Jetzt wird's richtig knifflig: Wenn die Bewacher der Green Berets auf dem Weg nach links sind, können Sie in schneller Folge alle drei Wachen eliminieren und so den Green Beret befreien. Damit die Körper nicht entdeckt werden, muß sich die ganze Operation zwischen den beiden mittleren Baracken abspielen. Die Zeit ist äußerst knapp, aber es funktioniert.

31 – 36: Restliche Posten
Der Green Beret holt sich zunächst mal seinen Rucksack. Die restlichen sechs Wachen lassen sich vergleichsweise leicht ausschalten. Problematisch wird es nur bei der Befreiung des Fahrers. Sie können die Zaunwache 37 mit dem Sender kurze Zeit ablenken. So bringen Sie die Bewacher des Fahrers und die Zaunwache in einen anderen Takt und können den Fahrer befreien.

Sprengung und Flucht:
Öffnen Sie zunächst das nördliche Tor und bringen Sie die Sprengladung an der Kaserne an. Den Green Beret positionieren Sie bei Punkt B, den Pionier bei C und den Fahrer bei D. Jetzt muß alles sehr schnell gehen:
1. Der Pionier zerstört bei C die Kaserne mit zwei (!) Handgranaten und zündet direkt danach die Fernlenkbombe.
2. Der Fahrer eliminiert mit der MP die 5er-Patrouille.
3. Der Green Beret schießt mit der Pistole auf den Posten im Wachtturm. Jetzt können alle Gefangenen und Ihre Commandos mit dem LKW fliehen.



Green Beret, Scharfschütze (5), Marine, holländischer Kontakt

1 – 16: Erste Insel und Taucherflaschen
Bevor Sie sich das Tauchgerät holen können, müssen Sie zunächst die Wachen 1 – 5 ausschalten (4 mit dem Scharfschützen). 6 und 7 muß der Scharfschütze in schneller Folge erledigen. Jetzt können Sie mit dem Boot übersetzen, die Wachen 8, 9 und 10 ausschalten und das Tauchgerät stehlen. Die Wachen 11 – 15 lassen sich anlocken und problemlos eliminieren.

17 – 20: Brücke
Um auf die linke Insel zu kommen, müssen Sie mit dem Taucher die Wachen 17 und 18 ausschalten. Tauchen Sie bis zum Steg. Warten Sie jetzt, bis 18 auf dem Weg nach links ist und der Blick von 17 Sie gerade nicht erfaßt. Der Taucher steht auf, erschießt 17 mit der Harpune und legt sofort das Tauchgerät wieder an. Das Gleiche wiederholen Sie, wenn Wache 18 den Körper entdeckt. Mit dem Scharfschützen schalten Sie die Wache auf der Mühle aus (19). Jetzt kann der Marine den MG-Schützen (20) erledigen. Halten Sie den Green Beret in der Nähe, um schnell genug den Körper hinter den Heuwagen links zu tragen.

21 – 26: Zugbrücke
Posten 21 können Sie hinter den Heuwagen locken. Wache 22 übernimmt der Scharfschütze. 23 wird durch „Entdecken lassen" ebenfalls zum Heuwagen gelockt. Wenn Sie den Sender bei Punkt A ins Schilf legen, wird Wache 24 auf die andere Seite gelockt. Jetzt müssen Sie noch die beiden Wachen 25 und 26 erledigen.

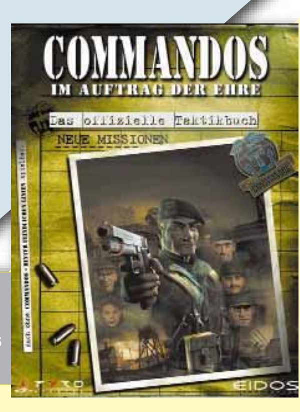
27 – 28: Hebel für die Zugbrücke
An der Treppe zum Wasser kann sich der Taucher von diesen Wachen „entdecken lassen" und sofort wieder tauchen. So können beide Soldaten am Fuß der Treppe eliminiert werden.

29 – 38: Weg zum holländischen Kontakt
Der Taucher kann ganz im Nordwesten an Land gehen und dann mit dem Marine zusammen den Weg zum Haus der Kontaktperson säubern. Wache 35 stört dabei sehr, weil sie die ganze Kreuzung überblickt. Durch „Entdecken lassen" läßt sich der Soldat jedoch von seinem Posten locken. Die Wachen vor dem Haus lassen sich mit dem Sender hinter den Pferdewagen locken.

G1 – G5: Gestapo-Offiziere
Ihre Kontaktperson kann nur von den fünf Gestapo-Offizieren enttarnt werden. G4 und G5 können Sie umgehen. G1 – G3 lassen sich von Punkt A aus anlocken. Benutzen Sie dazu den Green Beret und den Marine. Wenn diese drei Offiziere erledigt sind, kann der holländische Kontakt an G4 vorbei in den Club rennen. Dort bekommen Sie nach kurzer Zeit die Pläne.

Flucht:
Bringen Sie alle Ihre Commandos und die Kontaktperson zum Boot im Nordwesten und fliehen Sie. Obwohl bei der Flucht Alarm geschlagen wird und man auf das Boot feuert, sind Ihre Truppen in Sicherheit.

Florian Weidhase



Jetzt im Handel erhältlich: Das offizielle Strategie- und Lösungsbuch zu Commandos – Im Auftrag der Ehre.

Allgemeine Spieletips

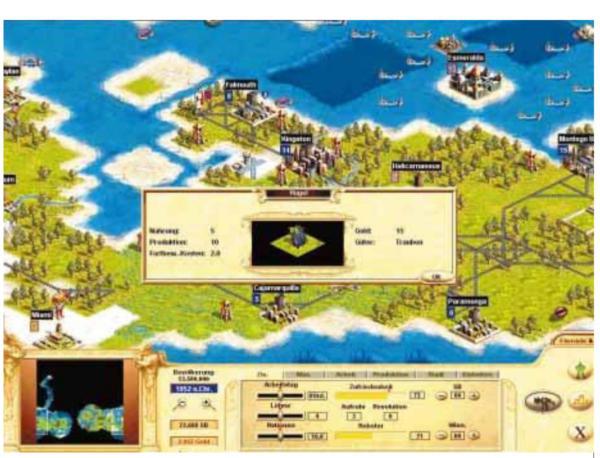
Civilization Call to Power

Mit Civilization – Call to Power von Activision wird eine der erfolgreichsten Spieleserien aller Zeiten fortgesetzt. In unseren allgemeinen Tips helfen wir Ihnen beim Aufbau Ihrer Zivilisation.

Aufbau eines Dorfes

Bei der Auswahl des Standortes Ihres Dorfes sollten Sie auf die Bodenverhältnisse achten. Sehr wichtig sind hierbei die Goldreserven. Diese werden Sie in erster Linie zur Expansion Ihrer Stadt und für den Unterhalt Ihrer Einheiten benötigen. Kontrollieren Sie hierbei immer die Nettoeinnahmen. Sind diese wesentlich höher pro Runde als Ihre realen Einnahmen, also die Bruttoeinnahmen, streichen Sie teure Gebäude oder Einheiten. In diesem Zusammenhang sollten Sie auch ein Auge auf die Produktion, die die gesamte Rohstoffzahl angibt, und auf die Nahrung werfen. Beide Wertungen sollten mindestens fünf Punkte betragen. Optimal ist ein Standort mit zusätzlichen Handelsgütern wie Elefanten oder Diamanten. Diese werden im Verlauf des Spiels für den Ex- und Import essentiell. Zudem sollte das Meer nicht weiter als drei Felder entfernt liegen, da Sie es so für die Schifffahrt nutzen könnten. Allerdings sollten Sie sich nicht zu viele Runden mit dieser Suchaktion beschäftigen, da Sie ansonsten wichtige Zeit gegenüber Ihren Gegnern verlieren.

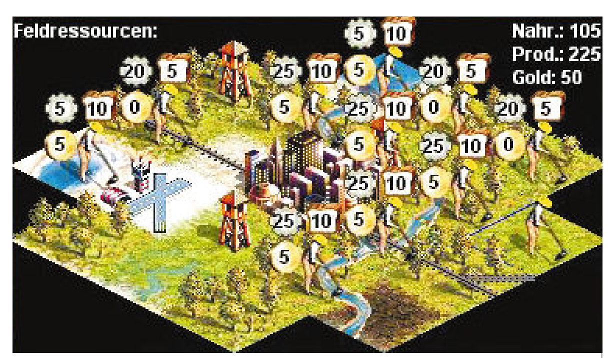
Haben Sie dann den richtigen Standort für Ihre Siedlung gefunden, bauen Sie in dieser zuerst ein Lagerhaus, in dem Sie Ihre Nahrung aufbewahren können. Sie haben nun die Gelegenheit, eine neue Entwicklungsstufe zu erklimmen. Entscheiden Sie sich für die Steinverarbeitung. Danach sollten Sie so lange Krieger ausbilden, bis die Steinverarbeitung entwickelt wurde. Bauen Sie jetzt eine Stadtmauer, die Ihrer Bevölkerung als zusätzliche Verteidigung dient und Ihren Kriegern bei Angriffen einen Hinterhalt bietet. Als nächstes benötigen Sie den Marktplatz. Versuchen Sie nun möglichst schnell, von der Anarchie zur Monarchie oder Republik zu gelangen. Die Theokratie, die Sie zusammen mit der Monarchie erreichen, sollten Sie in Ihrem Volk nicht praktizieren, weil sie keinen Vorteil gegenüber der Anarchie hat und der Monarchie um Längen unterlegen ist.



Diese Konstellation der Rohstoffreserven ist ideal für die Entwicklung jeder Stadt, weil sie genug Gold und Nahrung sowie zusätzlich ein perfektes Exportprodukt, die Trauben, bietet.

Ihre Staatlichen Bautrupps (SB) sollten Sie anfangs nur mit höchstens 20 Einheiten „füttern". Bei einem höheren Entwicklungsstand sollten Sie diesen Wert allerdings mindestens verdreifachen. Dort steigt der Stellenwert der Straßen beträchtlich an und dient z. B. als Handelsweg. Je mehr Sie spielen, umso größer ist die Gefahr des Nahrungs-





Aus den Zahlen können Sie erlesen, wieviel Ertrag der Bauer an seinem jeweiligen Standort einbringt.

mangels oder der Unzufriedenheit in der Bevölkerung. Ist letzteres der Fall, stellen Sie entweder (mehr) Entertainer ein oder erhöhen die Löhne und senken die Arbeitszeiten. Für die Zufriedenstellung des Volkes reicht ebenfalls ein Weltwunder aus, wobei die meisten allerdings nicht für lange Dauer zufriedenstellend wirken. Bei fortschreitender Entwicklung wird die Umwelt immer mehr belastet. Errichten Sie dann eine Recyclinganlage. Mangelt es allerdings an Nahrung innerhalb Ihres Volkes, verstärken Sie den Import. Aus der Bevölkerung müssen Sie die Wissenschaftler stellen, die in etwa ein Fünftel Ihrer Gesamtzahl betragen dürften. Benennen Sie nie mehr als ein Drittel, da Sie sonst zu wenig Arbeiter für den Gebäudebau haben. Da die Entwicklung im Verlaufe des Spiels fortschreitet, müssen Sie nach alternativen Besetzungen für die einzelnen Rollen sorgen. So ist die Spionage zuerst Aufgabe des Diplomaten und wandert dann über den Spion bis hin zur Ninja-Kriegerin.

Die Verteidigung

Da Ihre Gegner bei hohem Schwierigkeitsgrad sehr früh angreifen, sollten Sie viel Wert auf Ihre Defensive legen. Ziehen Sie Ihre Krieger sofort in die Stadtmitte zurück, damit diese sich verschanzen können, was sich im Kampf natürlich positiv für Sie auswirkt. Bevor Sie eine neue Stadt aufbauen, sollten Sie die Verteidigung Ihrer alten für den jeweiligen Entwicklungsstand optimieren. Anfangs reicht es hierbei, eine Stadtmauer mit neun Kriegern aufzubieten. Wenn allerdings Panzer ins Spiel kommen, könnte sich eine riesige Lücke auftun. Haben Sie nämlich zu wenige Wissenschaftler eingesetzt, waren Sie folglich in der Entwicklung viel zu langsam und hängen meistens drei oder vier Entwicklungsstufen zurück. Sie sehen also, daß das Spiel auf einer bestimmten Reihung basiert. Denn wenn die Bevölkerung unzufrieden ist, erlebt sie kein Wachstum und somit keinen Fortschritt. Für ein friedliches Volk ist die Umwelt sehr wichtig. Achten Sie deshalb auf die Umweltverschmutzung. Das steigert auch Ihr Verhältnis zu anderen Mächten, mit denen Sie dann gegebenenfalls einen Ökologievertrag abschließen können. Mißachten Sie die Ökologie, können auch Ökoterroristen auftreten, die Ihre Städte fast vollständig zerstören oder Ihre Bevölkerung unzufrieden werden lassen. Sind Sie dann in der Lage, Straßen zu bauen, verbinden Sie Ihre Städte durch diese. Dadurch gelangen Ihre Einheiten schneller von einer zur nächsten Stadt. Beachten Sie aber, daß auch Gegner Ihre Straßen nutzen können.
Verschanzen Sie Ihre Einheiten später auch in Stützpunkten. Entwickeln Sie nach und nach jede Technologie, wobei Sie selbst nur verteidigen und aufbauen. Haben Sie dann die Erforschung der Fertigungsstraße beendet, leiten Sie die industrielle Revolution ein und planen langsam für den Großangriff auf ein Volk.

Der Angriff

Angriffe sind ziemlich schwer zu starten, da Sie – im Gegensatz zur Echtzeitstrategie – nie genau wissen, wohin der Gegner als nächstes ziehen wird. Grundsätzlich sollten Sie keinem Gegner, auch wenn dieser noch so stark ist, aus dem Wege gehen. Dieser könnte exakt dasselbe vorhaben wie Sie und Sie auskontern. Hierbei zieht er seelenruhig an Ihnen vorbei und nimmt Ihre Siedlung, die ohne Deckung ist, ein. Also wagen Sie auf gar keinen Fall überstürzte Aktionen und wählen Sie Ihre Route sorgfältig aus, wobei Sie auf die Fortbewegungskosten achten müssen. Berge oder Wüsten sind natürlich wesentlich schwieriger für Ihre Einheiten zu passieren als einfache Weideflächen. Werfen Sie deshalb ein Auge auf die Bewegungspunkte, die Ihre Einheit hat. Allgemein gilt das Motto: wenig Masse, mehr Klasse. Befinden Sie sich allerdings vor der Zeit Christi, ist dies gleichgültig. Erst wenn die industrielle Revolution eingeleitet wurde, treten große Qualitätsunterschiede auf. Haben Sie einige Runden später auch die Massenproduktion entdeckt, so sollten Sie sich eine starke Marineflotte mit 20 Zerstörern und zehn Marineeinheiten aufbauen. Währenddessen entwickeln Sie Stahl, woraus Sie bei Fertigstellung Geschütztürme bauen. Kümmern Sie sich nun wieder einmal um Ihre Regierungsform und bilden Sie sie bis zum Faschismus oder besser Kommunismus aus, den Sie auch gleich über Ihr Land verhängen, da Sie ja einen Angriff planen. Wollen Sie nicht angreifen, bleiben Sie bei der Demokratie und erforschen erst gar nicht den Faschismus, da dieser nur eine starke Armee beinhaltet und zudem in eine Entwicklungssackgasse führt. Des Weiteren erforschen Sie die Physik, bis Sie schließlich wieder zum Kriegswesen zurückkehren. Entwickeln Sie nun weiter, bis Sie über Flugeinheiten verfügen können. Bauen Sie ungefähr fünf davon und schicken Sie sie auf eine gegnerische Stadt. Verfolgen Sie mit ihnen aber niemals feindliche Einheiten über mehrere Runden, da Ihnen z. B. bei Jagdfliegern der Sprit ausgeht. Ziehen Sie nun die Einheiten aus dem Dorfinneren ab und stellen neun weitere her.
Bei einer Attacke sichern Sie zunächst Ihr Dorf mit der Belegschaft von neun Leuten ab. Fragen Sie danach alle Parteien, ob sie mit Ihnen eine Allianz schließen möchten. Ist dies nicht der Fall, fordern Sie die schwächste Zivilisation zum Krieg gegen Ihren Feind auf. Achtung: Geht diese nicht auf Ihre Forderung ein, haben Sie eventuell zwei Feinde. Also ist Vorsicht besser als Nachsicht.
Warten Sie, bis so etwa 25 Mann entstanden sind. Von diesen lassen Sie neun im Dorfinneren. Den Rest verteilen Sie in zwei Gruppen. Der erste Trupp ist der Hauptsturm, der zweite dient



Dies ist das Paradebeispiel für eine Anfangsschlacht. Die Verteidigung ist hoch überlegen. Der Angreifer wird in die Flucht geschlagen.

als Absicherung gegen Konterversuche und läßt sich etwa drei Runden zurückfallen. Ist Ihr Entwicklungsstand dementsprechend, können Sie versuchen, einen Spion vorauszuschicken, der die Stadt auskundschaftet. Dadurch erfahren Sie, ob sich ein Großeinsatz überhaupt lohnt. Denn ist die militärische Präsenz sowie die Bevölkerungszahl niedrig, können Sie davon ausgehen, daß diese Siedlung gerade erst errichtet wurde und Sie somit bei Null anfangen würden. Ist eine Stadt von mehreren feindlichen Städten umgeben, sollten Sie es bei der Plünderung jener Stadt belassen, weil eine Rückeroberung des Gegners nicht lange auf sich warten läßt.

Der Fortschritt

Wichtiger denn je ist in Civ CTP die Entwicklung. Die Designer des Spiels ließen ihren Phantasien im Hinblick auf unsere Zukunft freien Lauf. Da das Spiel vom Krieger bis hin zum Phantom insgesamt rund 100 Entwicklungsphasen aufbietet, ist der geschickteste Weg nicht leicht ersichtlich. Wesentlich ist hierbei, sich nicht auf einen Weg zu versteifen. Das heißt beispielsweise, daß Sie vielleicht in der Euphorie, den Panzer am schnellsten entwickelt zu haben, das Regierungswesen vernachlässigt haben. Zudem ist die Bauzeit der einzelnen Gerätschaften bei einer zu hohen Anzahl Wissenschaftler so hoch, daß Sie bei Angriffen des Gegners noch mit dem Bau Ihres ersten Soldaten beschäftigt sind. Währenddessen erobert der Feind schon längst Ihre Stadt. Innovative Bauten benötigen mehr Arbeiter, die hohe Forschung allerdings viele Wissenschaftler. Die Zahl der Wissenschaftler sollte, wie bereits erwähnt, nie mehr als ein Drittel der Gesamtbevölkerung betragen. Generell gilt, daß die kürzeste Zeit eines Fortschrittes der beste und die längste Zeit der schlechteste Weg ist. Jedoch könnte eine lange Entwicklungsphase auch an mangelnden Fabrikanten liegen. Auch wenn es noch so unglaublich erscheint, nach der Rechtswissenschaft die Eisenverarbeitung zu entwickeln, so fördert es die Variationen Ihrer Bauten und Truppen sowie zugleich das Regierungswesen. Glücklicherweise können Sie eine Fehlentscheidung in der Entwicklung stoppen, indem Sie einfach eine andere Forschung auswählen. Die bisher verbrauchte Rundenzahl wird hier anständigerweise berücksichtigt.

Die Diplomatie

Stoßen Sie auf eine feindliche Kultur, treten Sie dieser mit einer gehörigen Portion Skepsis gegenüber. Trotzdem sollten Sie nicht direkt aggressiv werden und Forderungen stellen, weil dies Ihrem Ansehen bei den Völkern enorm schadet. Eine gepflegte Beziehung zu den Völkern bringt Ihnen Tauschangebote der Kartenkentnisse oder gar der Forschungsergebnisse. Grundsätzlich sollten Sie von einem Gegner nur im Kriegsfalle und bei eigener Überlegenheit etwas verlangen. Bei jedem Gegner sollten Sie in dessen Hauptstadt einen Ihrer Diplomaten postieren. Durch diese können Sie Informationen über den Forschungsstand mit dem Gegner austauschen. Die Eröffnung der Botschaften geschieht im Verlauf des Spiels automatisch, wenn Sie den Stein des Weisen am Ende der Antike bauen lassen. Durch dieses Weltwunder entstehen überall Botschaften Ihres Dorfes. Zwei weitere Weltwunder sind Ihnen bei diplomatischen Beziehungen hilfreich. Die verbotene Stadt verhindert, daß der Gegner einen Krieg beginnt. Da Botschaften dem Feind auch als Informationsquelle über Ihre Zivilisation dienen, werden diese durch die verbotene Stadt einfach komplett geschlossen. Nach Entdeckung der „Ära der Vernunft" ist jene verbotene Stadt jedoch veraltet. Erst in der Ära des Diamanten können Sie mit dem EWS-Zentrum wieder ein Weltwunder errichten, das der Diplomatie dient. Das Zentrum hat prinzipiell die gleiche Wirkung wie die verbotene Stadt, indem es den Gegner vom Krieg abhält und alle Botschaften schließt. Die Wirkung auf die Diplomatie aber wird hierdurch noch stärker beeinflußt. So entschließen sich einige Gegner zum Friedensvertrag oder gar zur Allianz mit Ihrem Volk.
Im Gegensatz zu Civilization 2 wird ein falsches Spiel Ihrerseits viel brutaler bestraft. Schließen Sie zum Beispiel einen Friedensvertrag mit einem Gegner ab und brechen ihn wenige Runden später, ist nicht nur Ihr Verhältnis zum betroffenen Volk zerstört, sondern auch Ihr Image bei den restlichen Völ-



Der Amerikaner ist wohlgesinnt. Versuchen Sie, dies durch diplomatisches Geschick beizubehalten.



Das Diagramm gibt an, wie stark eine Nation ist...



...aber unterschätzen Sie ihre Beziehungen nicht.



kern. Um diesen Imageverlust zu kompensieren, bedarf es diplomatischen Geschicks. Sie sollten dem Gegner lieber viele kleine als ein großes Geschenk machen. Hierbei dienen die kontinuierlichen Zahlungen als Vertrauensbeweis. Ziehen Sie zusätzlich all Ihre Truppen aus feindlichem Terrain ab. Ist Ihr Militär zudem relativ stark, werden die Völker schneller einen Schritt auf Sie zugehen. Da die Vernichtung eines Volkes sich sowieso erst spät anbietet, sollten Sie anfangs Friedensverträge oder Allianzen abschließen, die in folgenden Kriegen hilfreich sein könnten. Wie im realen Leben ist auch bei Civilization CTP das schwächste Land das dümmste, weil es das erste ist, das angegriffen wird. Deshalb achten Sie zunächst darauf, sich mit starken Partnern zu verbünden. Aber nicht immer ist das kleinste Land auch das schwächste. Schauen Sie sich vorher gut die Tabelle der Beziehungen an. Ist ein Gegner zwar schwach, aber mit der stärksten Zivilisation im Bunde, werden Sie kaum eine Chance im Krieg gegen beide haben.

Der Handel

Der Ex- und Import ist bei Civ CTP eine exzellente Alternative, Geld zu verdienen. Allerdings ist es auch hier vonnöten, gute Beziehungen zu den Völkern zu haben. Ansonsten besteht für den Gegner kein Anlaß zum Handel mit Ihnen. Als Neuerung werden Sie feststellen, daß Sie jetzt die Preise der einzelnen Produkte beliebig variieren können. Doch verlangen Sie von einem Volk zuviel Gold, fühlt sich dieses gekränkt, was sich wiederum negativ auf die Diplomatie auswirkt. Anfänglich können Sie die Waren nur mit Trieren oder Karawanen transportieren. Falls Sie in dieser Zeit Krieg führen, müssen Sie die Handelswege sehr gut im Auge behalten, weil durch Piraterie der Gegner Ihre Konvois überfallen und ausgeplündert werden. Diese Piraterie sollten Sie sich selbst zunutze machen und gegnerische Lieferungen überfallen.

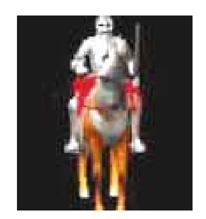
Die beste Verkaufsmöglichkeit besteht bei einem Monopol. Hierbei fahren Sie die Ware, die in Ihrem Privatbesitz ist, in eine einzige Stadt, die Monopolstadt. Nun können Sie die Preise nach Belieben festlegen. Vorsicht ist allerdings geboten: Ist den anderen Völkern der Preis zu hoch, versuchen diese, Ihr Monopol zu stürzen und eine oder mehrere Städte mit dieser Ware zu erobern. Deshalb bewachen Sie diese Städte, insbesondere die Monopolstadt, sowie die Handelsrouten sehr aufmerksam.

Beim Import von Waren sollten Sie sich nicht über den Tisch ziehen lassen. Zwar steigert der Import die Stimmung Ihrer Bevölkerung beträchtlich, aber die Gegner wissen Preise geschickt zu steigern und Sie so gnadenlos in den Bankrott zu manövrieren. Dabei sollten Sie Ihre Gunst beim potentiellen Handelspartner überprüfen. Haben Sie mit einem Volk eine Allianz, scheint es unwahrscheinlich, daß Ihr Partner Sie betrügen will. Bei neutraler Haltung oder sogar einem Friedensvertrag sollten Sie aber vorsichtig sein, weil beim Gegner der große Profit immer im Vordergrund steht. Besonders bei gegnerischem Monopol sollten Sie abwägen. Sehen Sie sich alle Städte dieses Gegners an und spionieren Sie sie eventuell sogar aus. Wissen Sie nun, wie groß das Militär ist, können Sie sich gegebenenfalls dazu entschließen, das Monopol zu stürzen. Die eroberte Stadt muß jetzt stark bewacht werden, weil der Gegner das Monopol natürlich wieder in seinen Händen haben will. Die wertvollsten Monopole sind das Rubin- und das Diamantenmonopol. Diese Monopole sind sehr schwierig zu bekommen, da das Vorkommen selten und die Beliebtheit bei den Zivilisationen groß ist. Konzentrieren Sie sich auf das Tabak- oder auf das Zuckermonopol, weil diese häufiger benötigt werden und nicht so stark bewacht sind. Zucker finden Sie in Dschungeln, Tabak auf gewöhnlichem Weideland.

Die Einheiten

Da Civ CTP über etwa 70 Einheiten verfügt, beschränken wir uns auf den wichtigsten Akteur seiner jeweiligen Epoche. Grundsätzlich sollten Einheiten immer über befestigte Wege marschieren, da sie dort wesentlich schneller sind. War die Einheit erfolgreich in einer großen Schlacht, erlangt sie Veteranenstatus. Dies bedeutet, daß seine Angriffskraft verdoppelt wird. Genauere Angaben zu Einheiten und Entwicklungstechniken können Sie während des Spiels in der Lexikothek abrufen.

Antike
Die Ritter



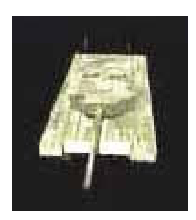
Der Ritter ist in der Antike die mächtigste Kampfeinheit zu Pferde und ist sehr gut für anfängliche Eroberungsfeldzüge geeignet. Im Gegensatz zu den berittenen Bogenschützen hat er eine Rüstung, was ihn abwehrstark, aber auch langsam werden läßt. D. h. Sie brauchen viele Runden, um Ihr Ziel zu erreichen.

Renaissance
Die Kanone



Die Kanone ist sehr mächtig und schwer. Deshalb ist sie etwas langsam, so daß sich der Gegner auf den Angriff mit einer Kanone bei langem Marsch einstellen kann. Trotzdem ist sie in ihrer Zeit das schlagkräftigste Argument bei einer Stadteroberung. Schicken Sie sie jedoch nie alleine los, weil die Kanone wegen ihrer Ladezeit nur in Truppen brauchbar ist.

Moderne
Der Panzer



Der Panzer ist relativ schnell und schußgewaltig, aber ein einzelner hat gegen größere Truppen keine Chance. Selbst fünf Lanzenkämpfer sind fähig, den Panzer zu zerstören. Deshalb versuchen die Entwickler von Civ CTP in der Genetischen Ära auch zu beweisen, daß selbst ein Panzer noch ausbaufähig ist. Trotzdem ist er seinerzeit die stärkste und zudem auch die schnellste Landeinheit.

Genetische Ära
Der Fusionspanzer



Der durch die Kernfusion weiterentwickelte Panzer verfügt jetzt über eine sagenhafte Panzerung mit einer enormen Schußkraft durch seine Pulsplasmakanone. Selbst Luftangriffe sind gegen ihn zwecklos. Seines Gewichtes zum Trotz ist er selbst auf unebenem Gelände viel schneller als sein Vorgänger.

Diamantene Ära
Phantom



Die letze und schlimmste Stufe der Entwicklung ist das Phantom. Es gehört zu der Gattung der Stealtheinheiten, wenngleich es sich nicht versteckt. Jedoch verfügt es über eine Technik, wobei es sich visuell spaltet und unsichtbar wird. Doch nachdem es geortet wurde, ist das Phantom aufgrund seiner Panzerung und seiner Trägheit ziemlich leicht abzuschießen. Deshalb bilden Sie um das Phantom als Eskorte einen Trupp, der es vor Angriffen bewahrt.

Michael Hölscher

Komplettlösung, 2. Teil

Die Siedler 3 Mission-CD

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung begleiten wir Sie durch die Missionen der Asiaten-Kampagne. In der kommenden Ausgabe lösen wir dann die dritte und letzte Kampagne für Sie.

Mission 1: Fische und Eisen

Sie müssen je 16 Einheiten Fisch und Eisen auf die drei Inseln im Westen transportieren.

1. In dieser Mission brauchen Sie nicht zu kämpfen. Mit reiner Zauberkraft kommen Sie sehr schnell ans Ziel.

2. Die Asiaten benötigen Unmengen an Holz für ihre Bauwerke. Sie sollten in jeder Mission wenigstens 2 ausgelastete Sägewerke in Betrieb haben, damit Ihre Bauvorhaben nicht ins Stocken geraten.

3. Sie brauchen lediglich Kohle, um die Destillen in Betrieb zu halten. Eisen sollten Sie aus Steinen zaubern. Im Süden (in der Nähe der unteren Reisfarm) finden Sie ein Grab. Für den Transport benötigen Sie jedoch Esel und demnach auch eine Getreidefarm. Ganz oben rechts in der Ecke liegt eine Sense. Nehmen Sie das Gelände mit Pionieren ein. So vermeiden Sie es, eine Werkzeugschmiede bauen zu müssen. **Tip:** Warten Sie mit dem Zauber „Stein zu Eisen", bis alle 48 benötigten Steine am Grab liegen.

4. Nutzen Sie den Zauber „Viele Fische", um Ihren Fischern einen guten Fang zu bescheren.

5. Während Sie dabei sind, für Eisen und Fische zu sorgen, lassen Sie ein oder zwei Handelsschiffe und eine Anlegestelle bauen.

6. Stellen Sie die Liefermengen an der Anlegestelle jeweils für eine Tour ein (also 16 Fische, 16 Eisen) und nicht für alle drei. Sobald eine Insel beliefert ist, können Sie die Handelsroute ändern und erneut die benötigten Waren einstellen.



Mission 2: Wein

Es gibt nur zwei Zugänge zu Ihrer Siedlung. Reißen Sie alle bis auf einen Turm ab und scharen Sie alle Soldaten um den verbliebenen Turm.

1. Nachdem Sie für ausreichend Baumaterial gesorgt haben, sollten Sie die Reisproduktion und sofort danach die Schwerindustrie in Angriff nehmen.

Tip: Errichten Sie erst die Reis- und Getreidefarmen, dann die Bergwerke und dann nach und nach die anderen Betriebe (Destille, Tempel, Schmelze etc.). Da Reis und Getreide einige Zeit zum Wachsen braucht, müssen die weiterverarbeitenden Betriebe erst später gebaut werden.

2. Sie werden zwischenzeitlich vom blauen Gegner angegriffen. Um nicht unnötig unaufgewertete Soldaten auszubilden, nutzen Sie folgenden Trick:

Soldaten auf Abruf: Produzieren Sie Waffen auf Lager und errichten Sie zwei oder sogar drei Kasernen. Sorgen Sie für einen stetigen Überschuß an Siedlern und stellen Sie Auto-Rekrut ab. Wenn der Feind auf Sie zukommt, können Sie in kürzester Zeit jede Menge Soldaten ausbilden und den Feind in die Flucht schlagen.



3. Um die Türme im Norden einzunehmen, brauchen Sie jede Menge Soldaten und sehr viel Mana für den Zauberspruch „Hilfe herbeirufen". Ihre Soldaten sollten auf Stufe 3 sein und eine Kampfkraft von 80% oder mehr haben.

4. Sammeln Sie Ihre Truppen an einem Punkt, damit der Zauber möglichst viele Truppen mit einem Mal herbeiruft.

S T U



Mission 3: Gold

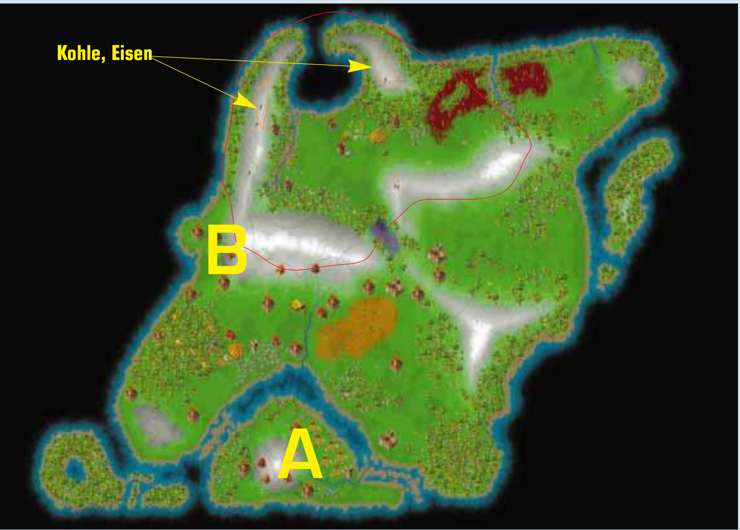
Wenn Sie in dieser Mission nicht von der ganz schnellen Sorte sind, haben Sie kaum eine Chance, zu gewinnen!

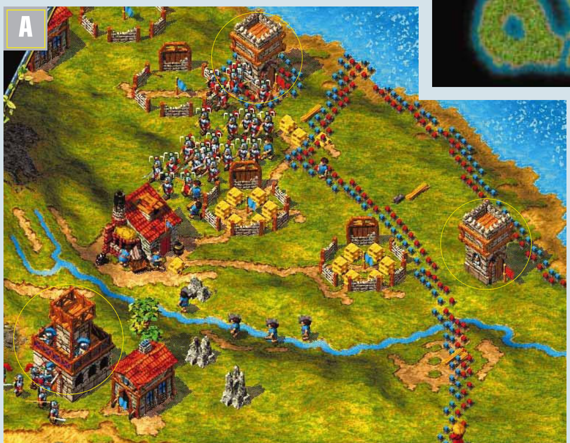
1. Richten Sie Ihre Anstrengungen auf Mana- und Waffenproduktion aus. Warten Sie jedoch mit der Rekrutierung der Soldaten so lange wie möglich.

2. Sie haben unglücklicherweise kein Gold in Ihrer Nähe. Sie müssen daher auf die göttliche Aufwertung vertrauen.

3. In der Werft sollten Sie nur eine einzige Fähre bauen und einen Priester zu der Insel im Süden (A) fahren.

4. Produzieren Sie hauptsächlich Schwerter und Lanzen. Bogenschützen können schließlich keine Türme einnehmen.





5. Beobachten Sie die Goldlager der Römer. Zwei volle Lager entsprechen 96 Goldbarren (2 Lager à 6 Stapel mit je 8 Einheiten). Sobald das zweite Lager voll ist, wird die Zeit knapp. Entladen Sie den Priester und zaubern Sie Ihre Truppen mit „Hilfe herbeiholen" zu (A). Sie müssen mit einem Streich die drei Türme einnehmen, die die Goldlager bewachen. Wenn das geschafft ist, haben Sie mit einem Schlag eine viel höhere Kampfkraft und können ohne Zeitdruck die letzte Goldmine (B) einnehmen.

Die drei markierten Türme müssen mit einem Schlag erobert werden. Gut zu erkennen: Zwei Goldlager sind hier bereits voll und im dritten (hier bereits zerstört) lagern schon 16 Barren. Höchste Zeit für den Angriff.

Mission 4: Nicht eingeladen

Mit einem kleinen, aber feinen Trick ist diese Mission in rekordverdächtiger Zeit zu bewältigen:

1. Konzentrieren Sie sich auf den Abbau von Steinen und Kohle. Sie brauchen sich zunächst überhaupt nicht um Eisen zu sorgen. Bauen Sie ziemlich am Anfang Farmen, damit die Brotproduktion schnell vonstatten geht.

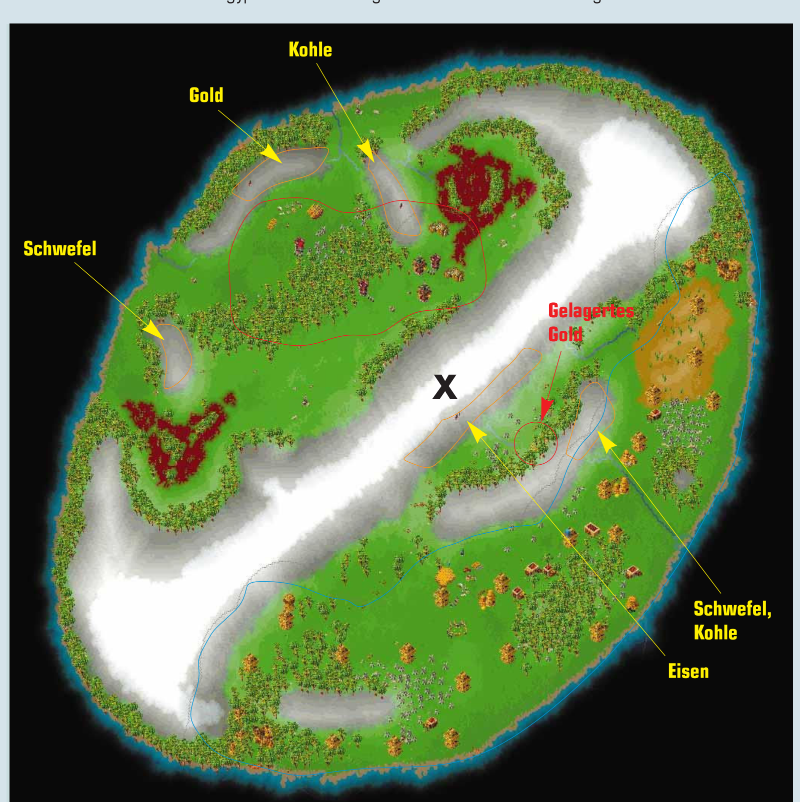
2. Über Reisbauern verfügen Sie bereits. Es fehlen lediglich die Destillen.

3. Verwandeln Sie an einem Grab Steine zu Eisen, und zwar in rauhen Mengen, um Waffen zu produzieren.

4. Sorgen Sie nebenbei noch für jede Menge Siedler. Sobald die Manaproduktion angelaufen ist, können Sie mit einem Priester an der markierten Stelle (x) die Schneedecke wegschmelzen. Jetzt müssen Sie mit einem großen Trupp Pioniere den Landstrich jenseits des Hanges einnehmen.

5. In der Nähe des Berges lagert Gold. Wenn Sie dies einnehmen, haben Sie einen immensen Kräftevorteil. Zwischenzeitlich sollte die göttliche Aufwertung abgeschlossen sein und Waffen für die schnelle Rekrutierung einer größeren Armee müßten bereitstehen.

6. Sie können zwar nicht sofort den Gegner komplett vernichten, aber es ist ohne weiteres möglich, eine Schneise quer durch sein Land zu ziehen. So trennen Sie das Land, zerstören dabei wichtige Industriezweige und lähmen den Feind. Sie können nun in Ruhe die Schwefel- und Eisenvorkommen erobern und Ihre Waffenproduktion ausweiten. Die endgültige Zerstörung der ägyptischen Siedlung ist dann nur noch eine Frage der Zeit.



Mission 5: Reisschnaps

Leider gibt es auf Ihrem Gebiet keinen Sumpf, so daß Sie kein Mana produzieren können.

EXTRA-TIP:
Auf dieser Insel lagern Waffen und große Mengen Gold. Leider werden diese Waren durch einen Wachtturm und eine kleine Armee bewacht. Wenn Sie dieses Gebiet einnehmen, können Sie Ihre Kampfkraft weiter steigern!

Schnapslager
A
Kohle, Eisen
Schwefel
Gold
Schnapslager

1. Beuten Sie frühzeitig das Schwefelvorkommen aus. Da Sie keinen Reis für die Bergleute haben, müssen diese sich mit Brot zufrieden geben (Stellen Sie die Liefermengen für Brot ein!).

2. Bauen Sie zwei Kanonen und sorgen Sie für ausreichend Munition. Mit Spionen muß die Küste erkundet werden. An sehr vielen Stellen können Sie mit den Kanonen quer über das Wasser die gegenüberliegenden Wachttürme zerstören.

3. Bauen Sie zwei große Tempel. Auch ohne Schnaps können Sie dann eine Waffengattung göttlich aufwerten.

4. Wenn Sie alle Türme in Reichweite zerstört haben, landen Sie einige Pioniere an Punkt A an. An dieser Stelle ist genug Platz, um eine Kanonenwerkstatt zu bauen. Transportieren Sie die nötigen Rohstoffe zur Fabrik (Schwefel, Eisen). Mit einer Kanone können Sie jetzt bis zum Weinlager vorstoßen. Sie müssen eine breite Schneise ins Feindgebiet schlagen. Trennen Sie das Weinlager von der restlichen Siedlung ab. Errichten Sie auf der Trennlinie eine Burg und besetzen Sie diese komplett. Sobald Sie das Lager angreifen, reagiert der Gegner mit einem großen Gegenschlag. Durch die Burg können Sie den Feind jedoch stark schwächen und das Lager halten.

5. Bauen Sie kleine Tempel am eingenommenen Weinlager. Sie bekommen dann genug Mana, um die göttliche Aufwertung abzuschließen. Jetzt können Sie sich der Römer im Süden annehmen.

Mission 6: Mehr Reisschnaps



Da Sie Schnaps auf Vorrat produzieren müssen, kommen Sie direkt in einen Konflikt. Entweder lagern Sie so schnell wie möglich den Schnaps ein und erreichen so schneller das Missionsziel oder Sie werten Ihre Truppen auf und sorgen später für die geforderte Lagermenge. Beide Wege funktionieren, unsere Lösung stellt aber den ersten Fall dar.

1. Bauen Sie sofort im Osten Getreide an. Die Ressourcen auf der Insel sind sehr ergiebig und erlauben eine sehr schnelle Waffenproduktion. Sie brauchen kein Gold, da Sie auf eigenem Land sowieso 100% Kampfkraft haben.

2. Dringen Sie mit Pionieren bis zur Grenze des gelben Gegners vor. Auf der Karte erkennen Sie das Schwefelvorkommen. Konzentrieren Sie sich auf den Bau einer Kanone. Waffen sollten Sie für den Verteidigungsfall auf Vorrat produzieren.

3. Mit der Kanone zerstören Sie gerade so viele Türme, daß Sie mit Ihren Pionieren ein kleines Stück Sumpfufer einnehmen können (Platz für zwei Reisfarmen genügt).

4. Lagern Sie den Wein ein. Rekrutieren Sie eine Armee aus möglichst vielen Lanzenträgern und Bogenschützen für die Verteidigung. Reißen Sie alle Türme bis auf einen ab. Sie werden einige Male vom blauen Gegner angegriffen, sollten aber keine Probleme haben, die Attacken abzuwehren.

5. Achten Sie darauf, keinen Reis an die Schwefelmine zu liefern, um so schnell wie möglich die 120 Schnapsfässer produzieren zu können.



Mission 7: Fünfzehn Kellner für CH'IH-YU

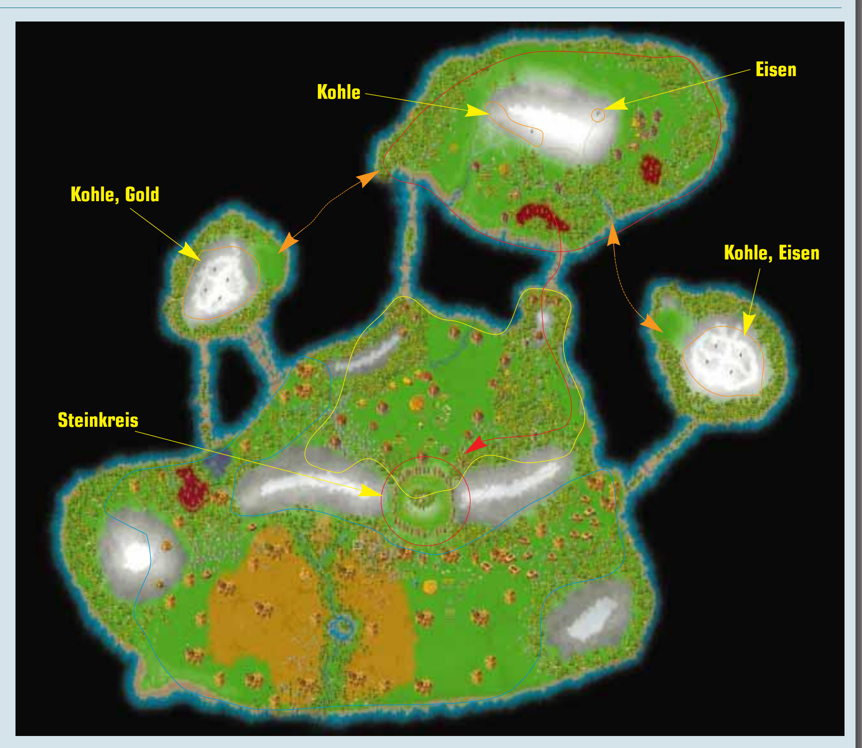
Entgegen der Missionsbeschreibung müssen Sie für den Sieg die Römer nicht vernichten. Es genügt, wenn Sie den Steinkreis einnehmen!

1. Für einen erfolgreichen Angriff benötigen Sie eine sehr große Armee (nicht zu viele Bogenschützen!). Bauen Sie frühzeitig eine Werft und je eine Anlegestelle im Westen und Osten.

2. Erobern Sie die beiden Rohstoffinseln mit Pionieren. Da Sie auf Ihrer Hauptinsel jede Menge Platz haben und über ausreichend Kohle verfügen, sollten Sie auf den beiden Inseln nur Eisen und Gold abbauen. Im Osten des Gebirges finden Sie etwas Eisen. Genug, um die nötigen Werkzeuge herzustellen.

3. Um an die Rohstoffe auf den Inseln heranzukommen, müssen Priester den Schnee zum Schmelzen bringen!

4. Fangen Sie mit der Goldinsel im Westen an, um so schnell wie möglich die Kampfkraft zu steigern. Auf der Insel sollten Sie nur Minen, Fischer und eine Anlegestelle bauen. Transportieren Sie das Gold zur Hauptinsel und produzieren Sie dort die Barren.



5. Auf der östlichen Insel müssen Sie nur Eisenerz abbauen. Liefern Sie Fleisch von der Hauptinsel zur Eiseninsel.

6. Wenn die göttliche Aufwertung abgeschlossen ist, können Sie mit der Rekrutierung der Armee beginnen. Speichern Sie vor der Attacke unbedingt ab! Wenn Sie es nicht schaffen, die ersten Türme einzunehmen, war Ihr Angriff erfolglos! Nutzen Sie die Sprüche „Göttlicher Schild" und „Samuraischwert"!

7. Ist die Landzunge einmal eingenommen, können Sie sich bis zum Steinkreis vorarbeiten.

Mission 8: ...und der ganze Rest

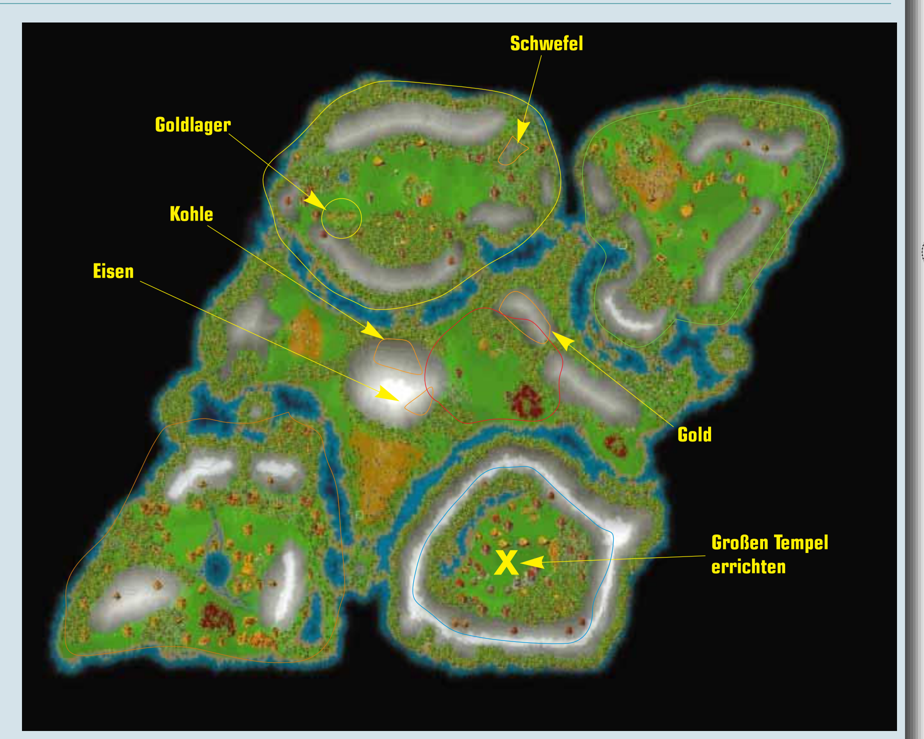
1. Legen Sie Ihre Siedlung auf Verteidigung aus: nur ein Turm und viele Waffen für die Schnellrekrutierung im Verteidigungsfall.

2. Auch wenn es genügt, die Alkoholika der Gegner einzunehmen, lohnt sich die komplette Zerstörung der Römer im Norden und der Ägypter im Osten. So kommen Sie an viele wichtige Rohstoffe!

3. Warten Sie darauf, daß der Gegner Sie angreift. So reiben Sie viele der feindlichen Truppen schon im Vorfeld auf.

4. Die Römer im Südosten sind „eingeschneit" und können daher ihre Siedlung nicht verlassen. Die Ägypter im Südwesten greifen Sie auch nicht an.

5. Greifen Sie den gelben Feind im Westen an. Dort lagert er Gold! Wenn Sie dies frühzeitig einnehmen, steigt Ihre Kampfkraft enorm. Vorsicht: Halten Sie unbedingt Truppen zur Verteidigung zurück! Schicken Sie nicht alle Ihre Soldaten in den Kampf, solange Sie noch zwei aktive Feinde haben!



6. Wenn die Römer im Norden besiegt sind, können Sie sich um die Ägypter im Osten kümmern.

7. Sollten Ihre Ressourcen knapp werden, kann es notwendig werden, auf ehemaligem Feindgebiet eine komplett neue Siedlung zu errichten.

8. Nutzen Sie den Spruch „Schnee schmelzen", um die Römer im Südosten anzugreifen.

9. Im Norden (bei den gelben Römern) gibt es ein Schwefelvorkommen! Nutzen Sie Kanonen für den Angriff auf die Ägypter im Südwesten (viele Burgen!).

Florian Weidhase

Profitips

Rollercoaster Tycoon

Wirtschaftssimulationen sind stark im Kommen. Das beste aktuelle Beispiel: Rollercoaster Tycoon von Hasbro Interactive. In Zusammenarbeit mit den Entwicklern geben wir Ihnen dieses Mal ausführliche Profi-Tips.

Warteschlangen

Hier eine Übersicht der idealen Längen von Warteschlangen:

Fahrgeschäft	Warteschlange in Quadraten
Achterbahnen	10 - 20
Aufregende Fahrten	6 - 15
Gemäßigte Fahrten	5 - 9
Wasserfahrten	6 - 9
Bootsverleih	3 - 5
Transportfahrten	5 - 15

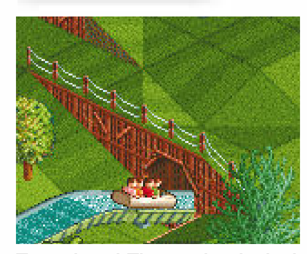
Wie gestalte ich Achterbahnen aufregender?

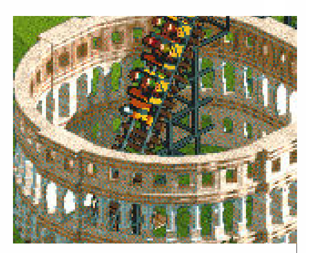
Erregungsrate: Je aufregender die Attraktionen, desto glücklicher sind die Parkbesucher.

Loopings, enge Kurven und Action-Fotos steigern die Erregungsrate einer Achterbahn erheblich. Je höher die Rate ist, desto mehr genießen die Gäste die Fahrt und sind bereit, auch höhere Preise zu zahlen bzw. noch einmal zu fahren. Doch diese eingebauten Raffinessen allein machen eine Achterbahn noch lange nicht zum Erfolg. Die Höhe der Erregungsrate unterliegt vielen Einflüssen, wie z. B. der Landschaftsgestaltung. Legen Sie Wege möglichst nahe an beliebte Attraktionen – oder besser noch: Bauen Sie eine Brücke über einen aufregenden Streckenteil. Der Anblick fahrender Waggons motiviert vorbeilaufende Gäste möglicherweise, selbst mit der Attraktion zu fahren. Abfallende Strecken sind für die Besucher noch aufregender, wenn sie in einen engen, dunklen Tunnel oder durch geschickt angelegte Themenlandschaften führen.



Von Brücken aus können die Gäste einen Blick auf die aufregenden Schikanen eines Fahrgeschäfts werfen.





Tunnel und Themenlandschaften lassen Gefälle zu einem Vergnügen werden.

Illusionen sorgen für zusätzliche Aufregung bei den Fahrgästen.

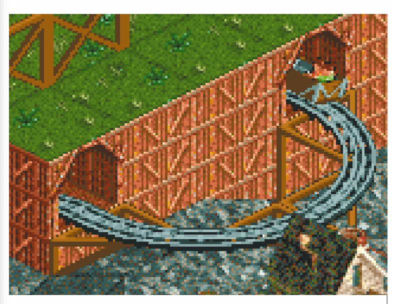
Versuchen Sie, Achterbahnstrecken so knapp wie möglich unter einer anderen Attraktion entlang zu bauen. Obwohl genügend Platz für die Waggons vorhanden ist, entsteht bei den Gästen der Eindruck, als würden sie mit dem anderen Fahrgeschäft zusammenstoßen. Auf diese Weise können Sie auch bei langsamen Streckenteilen Herzklopfen und damit eine hohe Erregungsrate erzeugen.



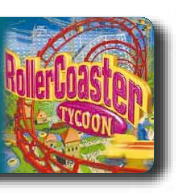
Ein vorgetäuschter Zusammenstoß treibt die Erregungsrate in die Höhe.

Überraschungseffekt: Unerwartete Kurven machen die Achterbahn noch spannender.

Versuchen Sie, die Besucher immer wieder zu überraschen, so daß sie nie genau wissen, was sie als nächstes erwartet. Fahren Züge aus Tunnels heraus und sofort in scharfe Kurven, können sich die Gäste auf die einsetzenden Fliehkräfte nicht vorbereiten. Das verhilft der Attraktion zu einer hohen Erregungsrate.



Nach dem Tunnel kommt die enge Kurve für die Besucher völlig überraschend.



Übersicht über die Fahrgeschäfte

Fahrgeschäft	Kosten	Größe in Quadraten	Anzahl der Gäste	Besonderheit
Gemäßigte Fahrten				
Autoscooter	DM 440,-	4x4	12	Musik, überdacht
Autofahren	DM 540,-	–	–	Eigener Entwurf möglich
Riesenrad	DM 450,-	4x1	32	–
Geisterhaus	DM 340,-	3x3	15	Überdacht
Heckenlabyrinth	ab DM 216,-	–	–	Eigener Entwurf möglich
Karussell	DM 460,-	3x3	16	Musik
Aussichtsturm	ab DM 592,-	3x3	20	Höhe variabel, überdacht
Rutschspirale	DM 330,-	2x2	–	–
Aufregende Fahrten				
3D-Kino	DM 560,-	3x3	20	Überdacht
Go-Karts	ab DM 920,-	–	–	Eigener Entwurf möglich
Top Spin	DM 580,-	3x3	8	–
Schiffschaukel	DM 387,-	5x1	16	–
Freier Fall	DM 800,-	3x3	8	Höhe ist frei wählbar
Twister	DM 360,-	3x3	16	–
Überkopf-Schiffschaukel	DM 424,-	4x1	12	Überdacht
Wasserfahrten				
Bootsverleih	ab DM 205,-	–	2 pro Boot	Eigener Entwurf möglich
Baumstammrutsche	ab DM 1.320,-	–	4 pro Boot	Eigener Entwurf möglich
Wasserrutsche	ab DM 1.200,-	–	2 pro Boot	Eigener Entwurf möglich
Stromschnellen	ab DM 1.840,-	–	8 pro Boot	Eigener Entwurf möglich
Transportfahrten				
Sessellift	ab DM 1.440,-	–	2 pro Kabine	Eigener Entwurf, überdacht
Einspurbahn	ab DM 1.550,-	–	4 bis 10 pro Wagen	Eigener Entwurf, überdacht
Miniatureisenbahn	ab DM 1.300,-	–	6 pro Wagen	Eigener Entwurf

Nicht nur Wasserfahrten können von dem erfrischenden Naß profitieren. Der gezielte Einsatz von Wasser kann auch eine Achterbahn aufregender machen. Bauen Sie eine hängende Achterbahn direkt über dem Wasser und achten Sie darauf, ein Gefälle so nah wie möglich an der Wasseroberfläche zu bauen. Die Erregungsrate steigt deutlich, wenn die Besucher auf der rasanten Fahrt nach unten das Wasser immer näher kommen sehen. Kabinen, die unten offen sind, verstärken diesen Effekt noch um einiges.

Wie kann ich die Intensitätsrate senken?

Vergnügen und Qual: ein schmaler Grat.

Die Fahrt mit einer Achterbahn kann sehr viel Spaß machen, jedoch ist die Linie zwischen Vergnügen und Qual dünn. Hat eine Achterbahn eine hohe Intensitätsrate, lehnen viele Gäste es ab, mit ihr zu fahren. Es gibt einige Besonderheiten wie Loopings und Korkenzieher, die eine Fahrt zur Tortur machen können, aber es sind vor allem die vertikalen und seitlichen Kräfte, die die Besucher abschrecken. Beobachten Sie während der Fahrt das Zeitdiagramm der jeweiligen Attraktion. Hier werden Tiefst- und Höchstwerte der Fliehkräfte angezeigt. Toleriert werden Werte von 6-7 G, wenn sie über kurze Streckenteile auftreten. Übersteigen sie jedoch auf Dauer einen positiven Wert von 2,5 G oder liegen sie ständig unter -2 G, wird die Fahrt als sehr unangenehm empfunden.

Fliehkräfte

Wenn Sie die Intensitätsrate einer Achterbahn reduzieren müssen, beobachten Sie die Statistik während der Fahrt. So können Sie die ungünstigen Streckenteile ausmachen. Schließen Sie die Achterbahn und ersetzen Sie die Abschnitte durch weniger spektakuläre.





Kurven mit geneigter Streckenführung wirken auf die Gäste angenehmer.

Steilkurven

Scharfe Kurven können für kurze Strecken sehr nützlich sein: Sie erhöhen die Erregungsrate der Achterbahn. Vermeiden Sie diese Kurven jedoch nach stark abfallenden Strecken. Die Fliehkräfte, die dabei entstehen, werden zu einer Qual für die Gäste. Vergrößern Sie den Radius der Kurve. Wenn Sie so wenig wie möglich an der Achterbahn verändern möchten, entschärfen Sie die harten Kurven einfach durch geneigte Streckenteile.

Looping

Die Geschwindigkeit, mit der eine Achterbahn in einen Looping eintritt, kann für die Gäste schnell unangenehm werden. Schließen Sie die Attraktion und versuchen Sie, den Looping höher zu bauen. Da der Zug mehr Steigung als vorher bewältigen muß, verliert er an Geschwindigkeit. Das macht die Fahrt für die Gäste wieder zu einem Vergnügen.



Je höher der Waggon in den Looping einfährt, desto langsamer wird er dabei.

Wie lang sollen die Züge sein?

Auch die Länge eines Zuges kann die Intensitätsrate in die Höhe treiben. Ein langer Zug ist schwerer und deshalb auch schneller. Dadurch entstehen Fliehkräfte, die den Besuchern unangenehm werden können. Verkürzen Sie den Zug, aber achten Sie darauf, daß die Achterbahn noch genügend Geschwindigkeit aufbringen kann, um durch einen Looping zu fahren. Sie fällt sonst in der Mitte herunter.





Ein kürzerer Zug fährt langsamer, weil er so leicht ist, daß nur geringe Fliehkräfte erzeugt werden.

Steigungen und Gefälle

Vermeiden Sie starke, aufeinanderfolgende Steigungen und Gefälle. Die positiven und negativen Fliehkräfte werden schnell zu hoch. Mildern Sie die Streckenführung ab, indem Sie die extremen Höhenunterschiede entfernen.

Wie kann ich trotz schlechten Wetters Gewinn machen?

Überdachte Fahrgeschäfte: Zuflucht bei Regen.

Bei schlechtem Wetter meiden viele Besucher offene Fahrgeschäfte, weil sie nicht naß werden möchten. Fahrgeschäfte mit geschlossenen Fahrkabinen erfahren bei Regen einen wahren Ansturm an Gästen. Sie sind zu diesem Zeitpunkt sogar bereit, mehr Geld für den Eintritt zu bezahlen als bei gutem Wetter.

Manche Freizeitparks liegen in feuchtkalten Regionen mit wenig Sonnenschein. Gleichen Sie diesen ungünstigen Umstand durch den Bau unterirdischer Achterbahnen wieder aus. Auf diese Weise entgehen die Besucher dem schlechten Wetter und können die Fahrt genießen.



Die Gäste flüchten in Fahrgeschäfte, die Schutz vor dem schlechten Wetter bieten.

Die guten Seiten von schlechtem Wetter: Profit aus Regen

Informationsstände verkaufen neben Wegweisern auch Regenschirme. Ziehen Gewitterwolken auf, entwickeln sie sich zu wahren Verkaufsschlagern. Auch hier sollten Sie sich nicht scheuen, aus der Not der Besucher Profit zu schlagen. Eine kurzzeitige Verteuerung der Regenschirme bringt einen enormen Gewinn ein.



Großer Andrang am Informationsstand: Regnet es, zahlen die Besucher fast jeden Preis für einen Schirm.

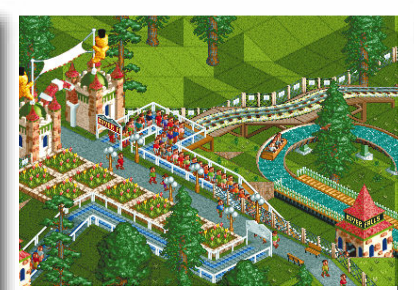
Wie maximiere ich den Gewinn?

Preisstrategien: Was muß ich tun, damit die Kassen klingeln?

Mit einer gut durchdachten Preisstrategie erreichen Sie optimale Auslastung und damit ein Maximum an Gewinnen. Für Fahrgeschäfte gibt es drei Preiskategorien: Freifahrten, billige und teure Fahrten. Gemäßigte Fahrten halten die Gäste bei Laune und durch den Erholungscharakter im Park. Daher sollten diese Fahrten trotz der ungedeckten Betriebskosten für die Besucher kostenlos sein. Attraktionen wie das Geisterhaus oder die Rutschspirale besitzen zu geringe Erregungsraten, als daß ein hoher Preis dafür verlangt werden könnte. Sie dienen ebenfalls der Unterhaltung und zur Abwechslung von den Achterbahnen. Verlangen Sie für diese Fahrten daher einen niedrigen Preis, mit dem die Betriebskosten gedeckt werden. Die Freifahrten und billigen Fahrten stimmen die Besucher so zufrieden mit Ihrem Park, daß sie bereit sind, für Achterbahnen auch hohe Eintrittspreise zu zahlen.

P Q R





Aufregende Attraktionen sollten nicht direkt am Eingang des Parks liegen: Es bilden sich zu lange Warteschlangen.

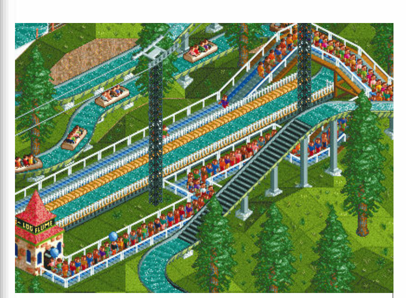
Mit dieser Preisstrategie erreichen Sie eine optimale Auslastung und damit ein Maximum an Gewinnen.

Wo plaziere ich die beliebtesten Fahrgeschäfte?

Errichten Sie die größten und beliebtesten Fahrgeschäfte weit weg vom Parkausgang. Die Besucher müssen eine weitere Strecke laufen, auf der sie möglicherweise Halt an Fahrgeschäften oder Ständen machen, die auf dem Weg liegen. Hierdurch erzielen Sie zusätzliche Gewinne. Liegen die großen Attraktionen dagegen im Eingangsbereich des Parks, bilden sich lange Warteschlangen. Während der Zeit, in der die Besucher anstehen, geht viel Geld verloren, das in andere Fahrgeschäfte hätte investiert werden können.

Länge des Stationsein-/-ausstiegs

Wasserfahrten sind sehr beliebt. Bauen Sie die Strecke für den Stationsein-/-ausstieg so lang wie möglich. Dadurch können mehr Boote eingesetzt und mehr Eintrittsgelder erzielt werden. Außerdem müssen die Gäste nicht so lange anstehen und können in der gleichen Zeit mit mehr Attraktionen fahren.



Je länger die Strecke für den Stationsein-/-ausstieg ist, desto mehr Boote können genutzt werden.

Wohin setze ich den Stationseingang?

Weite Wege von Stationseingang bis zur Haltestelle der Waggons sind Zeitverschwendung und kosten Geld. Besonders bei beliebten Attraktionen mit langen Warteschlangen werden die Gäste schnell ungeduldig. Versuchen Sie, Stationseingänge und Haltestellen nahe beieinander zu plazieren. Dadurch können die Gäste ohne Zeitverlust einsteigen und die Waggons schneller abfahren. Die verkürzte, effektive Fahrtdauer bringt mehr Kunden und damit auch mehr Geld ein.

Themenlandschaften peppen langweilige Parks auf.

Selbst die langweiligsten Fahrgeschäfte werden mit gezielt eingesetzter Themenlandschaft zu einer Attraktion. Das zieht nicht nur mehr Besucher in den Park: Sie sind auch bereit, höhere Eintrittspreise zu bezahlen.



Themenlandschaften versetzen die Besucher in Phantasiewelten, von denen sie sonst nur träumen.

Wie häufig sollten Inspektionen gemacht werden?

Wartung der Verschleißteile

Je länger Fahrgeschäfte betrieben werden, desto stärker sinkt ihre Verläßlichkeit. Das hängt damit zusammen, daß Verschleißteile unter der ständigen Benutzung leiden. Stellen Sie sicher, daß für vier Fahrgeschäfte mindestens ein Mechaniker zuständig ist. Außerdem sollten bei älteren Attraktionen die Zeitabstände zwischen den Inspektionen auf zehn Minuten gesenkt werden. Dadurch steigt die Verläßlichkeit wieder bei jeder Überprüfung. Achterbahnen, die älter als fünf Jahre sind, werden für die Besucher extrem gefährlich. Wenn Sie sie nicht ersetzen, sollten Sie zumindest die Anzahl der Züge auf einen reduzieren. Auf diese Weise kann es zu keinem Zusammenstoß kommen.

Was mache ich nach einem Unfall?

Vorübergehende Schließung des Fahrgeschäftes

Stoßen in einer Achterbahn zwei Züge zusammen, kommt es nicht immer zu Verletzten. Trotzdem meiden die Gäste das Fahrgeschäft auf lange Zeit. Die einfachste Methode ist, die Achterbahn abzureißen und neu zu bauen. Die Besucher haben wieder Vertrauen, auch wenn die alte Achterbahn nach der Reparatur genauso sicher wie die neue gewesen wäre. Wenn Sie allerdings nicht das nötige Geld für eine neue Konstruktion besitzen oder die selbstgestaltete Strecke einfach nicht abreißen möchten, müssen Sie folgende Maßnahmen ergreifen: Schließen Sie die Achterbahn für drei Monate oder sogar länger, lassen Sie nach Wiedereröffnung nur einen Zug fahren und geben Sie ihr neue Farben.

Werbekampagne

Eine Werbekampagne kann ebenfalls helfen, den Besuchern das Vertrauen zurückzugeben.

Silke Menne



Erste Hilfe

Commandos – Hinter feindlichen Linien (DEMO)

Die Cheat-Codes des Original-Commandos funktionieren auch bei der Missions-CD:

Während des laufenden Spiels muß man **1982gonzo** eingeben, um die Tastenkürzel für die Cheats zu aktivieren.

Umschalten-V	Man kann die Blickwinkel aller Gegner sehen.
Umschalten-X	Die eigenen Männer können an jede Stelle der Karte teleportiert werden.
Strg-I	Unverwundbarkeit und unbegrenzte Munition für Scharfschützengewehr und Handgranaten
Strg-Umschalten-N	Mission sofort beenden

Florian Stege

Jagged Alliance 2

Mit diesen Tips können Sie schon zu Beginn des Spiels mit wahren Experten in die Missionen ziehen.

Charaktergenerierung:

Wenn man die Fragen zu Beginn nach bestem Wissen und Gewissen beantwortet hat und die 40 bis 50 Bonuspunkte (deren Anzahl übrigens nur von der Geschwindigkeit, in der man die Fragen beantwortet hat, abhängt) auf den Charakter verteilt hat, kann man nochmals mit den Fragen von vorne beginnen. Wenn man wieder zur Punkteverteilung kommt, kann man abermals 40 bis 50 Bonuspunkte auf die schon verbesserten Eigenschaften des Alter Ego verteilen. Dies kann man so oft wiederholen, bis alle Werte auf 85 sind.

Der Lt. in Alma:

Der Lt., welchen man in Alma anheuern kann, ist ein hervorragender Schütze, verlangt aber anfangs (je nach Führungskraft) an die $ 5.000. Durch ständiges Ablehnen und Nachfragen drückt man den Preis jedoch auf bis zu $ 2.

Blumengrüße:

Eine lustige Zwischensequenz bekommt man zu sehen, wenn man im Web auf die Seite der Bestattungsfirma wechselt und einen Blumengruß (schwarze Rose mit Dornen und saftigem Spruch) an Dreidanna Reitmann nach Meduna schickt. Die Rechnung geht selbstverständlich an die gleiche Adresse.

Sichere Schüsse:

Wenn ein einfacher Schuß trotz wiederholten Speicherns und Ladens nicht gelingen will, sollte man mit einem anderen Söldner, der von der Kampfszene weit entfernt steht, einen Schuß ins Blaue wagen. Aufgrund des Jagged Alliance-Zufallsgenerators trifft der nächste Schuß mit dem vorherigen Söldner bestimmt.

Rednecks:

Wenn man bei den Rednecks eine Frau mit den „Inzuchtbauern” sprechen läßt, muß man nicht um die Waffe kämpfen. Das erleichtert bei diesen harten Burschen das Leben ungemein.

Eremit

Silver

Ihre Kampfpartner können Sie mit einem kleinen Trick wieder heilen. Gehen Sie ins Rebellenlager und sprechen Sie mit einem beliebigen Mitkämpfer, der nicht zu Ihrer Dreiergruppe gehört. Wechseln Sie den Verletzten aus und holen Sie ihn danach wieder in Ihr Team.

Den Eisdrachen in Class‘ Palast kann man mit einen kleinen Trick leicht besiegen: Verstecken Sie sich, während er mit Eisbällen schießt, hinter einem Ihrer vereisten Gefährten. Die Eisbälle prallen an dem vereisten Kameraden ab und David erleidet keinen Schaden. Wenn Ihr vereister Gefährte keine Energie mehr hat, ist das nicht weiter schlimm, da sie sich wieder füllt, wenn Sie den Drachen besiegt haben. Sie müssen mit David jetzt nur noch den Eiszapfen von der Decke ausweichen und den Drachen mit dem Feuerzauber bekämpfen.

Auch Silvers Sohn Fuge können Sie ohne Energieverlust bekämpfen. Wenn Sie das Unsichtbarkeitsarmband haben, machen Sie sich unsichtbar, wählen die stärkste Nahkampfwaffe und attackieren ihn mit dem Superschlag „Falke”. Das zieht ihm bestenfalls 450 Energiepunkte ab. Wenn Ihre Unsichtbarkeit noch anhält, beschießen Sie ihn noch ein- bis zweimal mit dem Feuerzauber. Nachdem Sie wieder sichtbar sind, öffnen Sie das Inventar und warten Sie, bis Ihr Unsichtbarkeitsarmband wieder aufgeladen ist. Während das Inventar geöffnet ist, werden Sie von Fuge nicht angegriffen und er bleibt regungslos stehen. Wenn David wieder unsichtbar ist, wiederholen Sie den Vorgang, bis Fuge besiegt ist.

Im Wald hinter Davids Haus gibt es einen magischen Steinkreis, mit dem man zweimal einem Kämpfer zu voller Energie verhelfen kann. Sie finden ihn, indem Sie den Bildschirm mit Davids Haus nach rechts verlassen und den folgenden Bildschirm ebenfalls nach rechts verlassen. Die nächste Lokalität verlassen Sie bei der ersten Möglichkeit nach oben. Stellen Sie Ihren Kämpfer nun in die Mitte des Steinkreises, und seine Energie lädt sich vollständig auf.

Stefan Fugger

Tips-Ticker

Dark Project: Der Meisterdieb

Wenn Sie im ersten Level das Zepter des Barons ohne große Umstände und ohne Lebenspunktverlust haben möchten, sollten Sie diese einfache Abkürzung ausprobieren: Wenn Sie in den Innenhof des Schlosses kommen, gehen Sie einfach die Treppe bis zum Gang hinauf und zerschneiden mit dem Schwert den Wandteppich. Betreten Sie dann den dahinterliegenden Geheimtunnel. Am Ende des Tunnels sieht man die Dachbalken eines Raums. Wenn man auf die Balken geht, sieht man unten im Raum eine Wache vor einem Durchgang. Diese kann man ohne Probleme mit einem Pfeil erledigen. Wenn Sie jetzt hinunterspringen und durch den Durchgang gehen, sind Sie bereits im Thronraum und können sich das Zepter schnappen. Wieder zurück, gehen Sie am besten den gleichen Weg, auf den Balken kommen Sie dabei mit einem Seilpfeil.

Ascan Wendt

Fallout 2

Wenn man den Standort von Gecko erfahren hat, kann man sich leicht eine Menge Waffen, Munition und Geld besorgen. Dazu benötigt man aber die „Tragischen Karten". Beim Schrottplatz in Gecko findet man links unten eine Hütte, den „Survival Gear Locker". In der Hütte findet man den Ghul Percy Crump, mit dem man handeln kann. Wenn man ihm die magischen Karten verkauft, bekommt man $ 50 dafür. Wunderbarerweise kann man sie aber für $ 25 wieder zurückkaufen und das Spiel wiederholen, bis Percy kein Geld mehr hat. Jetzt kann man alle seine Gegenstände kaufen und das dafür gezahlte Geld mit dem Kartentrick wieder zurückholen. Es lohnt sich auch, während des Spieles öfter bei Percy vorbeizuschauen, da er immer wieder neues Geld hat.

Sven Gaulke

Half-Life

Um den Ladevorgang der Waffen zu beschleunigen, belegt man eine beliebige Waffe mit der Funktion „zuletzt benutzte Waffe selektieren". Sobald der Wechselvorgang der Waffen beginnt, drückt man zweimal schnell diese Taste. Die Waffe steht so sofort wieder voll geladen zur Verfügung.

Benjamin Knutti

Baldur's Gate

Im äußersten Nordwesten der Minen von Nashkell findet man in einem hohlen Baumstamm einen Zauberstab des Frostes.

Christian Fiebig

Lands of Lore 3

In der Kriegergilde kann man seine Charaktere ohne große Probleme und Kosten trainieren lassen. Im Untergeschoß gibt es eine kleine Münzbox (10 Münzen), die den Eintritt in eine kleine Kampfarena ermöglicht. Wenn man dort den Kampf mit der höchsten Schwierigkeitsstufe wählt, ist ein Aufstieg schon nach zwei oder drei Runden möglich.

Die höchste Stufe wird gewählt durch:
- **oberstes Wappen**
- **alle drei Knöpfe rechts gedrückt**

So kann man schon zu Beginn des Spieles mit ungefähr einer Stunde Arbeit den Helden auf Stufe 25 und einen Stärkewert über 10 steigern. So sollten fast alle Gegner ohne Probleme zu beseitigen sein.

Holger Linge

Ein anderer Weg, um schnell einige Erfahrungsstufen zu machen, ist dieser: Kaufen Sie zunächst in der Kriegergilde den Kriegsbogen Wechselbalg für 800 Goldmünzen. Danach gehen Sie zum Portal (Vulkania) und begeben sich zur Drachenstadt. Dort angekommen, gehen Sie den Gang entlang bis zu den Raum mit den drei Türen. Nehmen Sie hier die Tür nach Osten, wo Sie Morphera zum zweiten Mal begegnen. Bevor Sie mit ihr gesprochen haben, attackieren Sie sie sofort mit dem Kriegsbogen Wechselbalg. Nach einiger Zeit fängt sie an zu brennen. Nun können Sie sie weiter attackieren, bis Sie weit genug aufgestiegen sind.

Jakob & Filip Pavlas

Wenn man Geld braucht, dann sollte man Othias Turm in Rain besuchen. Im unteren Stockwerk befinden sich 5 schwache Zwerge, die immer 10 Goldstücke hinterlassen. Verläßt man das Bild und betritt es wieder, sind die Zwerge wieder da. Wiederholt man das Ganze einige Male, kann man seinen Geldbeutel langsam, aber sicher wieder füllen.

Steffen Keller

TOCA 2

Geben Sie als Fahrername TOPDOWN an. Jetzt sollten Sie Tiff 144Cheat Mode Enabled" sagen hören und eine Strecke aus der Vogelperspektive sehen.

Alternativ können Sie auch die folgenden Cheat-Codes verwenden:

Code	Wirkung
HANGOVER	Betrunken fahren, verschwommener Horizont
DOUBLE	Alle Strecken werden freigeschaltet
CARTASTIC	Alle Wagen werden freigeschaltet
OUCH	Kampf-Modus
RUBBER	Bei Unfällen springt der Wagen wie ein Gummiball
MOVIE	Bei Unfällen gibt es spektakuläre Stunts
HIGHJUMP	Niedrigere Anziehungskraft
SKINNY	Man sieht nur die Räder der Fahrzeuge
SKATES	Doppelte Geschwindigkeit, bessere Bremsen und besserer Grip der Reifen
GIRDLE	Veränderte Strecken
TIMEOUT	Verlängerte Streckenlängen

Mark Powell

Worms Armageddon

Es gibt eine ganz einfache Möglichkeit, den Elite Rank im Death-Match gegen den Computer zu erreichen. Man erstellt dazu genau 2 Teams, die nicht vom Computer gesteuert werden. Nun startet man ein Death-Match gegen den Computer. In der ersten Runde muß man nur gegen 3 Würmer kämpfen. Wenn man diese besiegt hat, fängt man, ohne das Death-Match-Menü zu verlassen, ein weiteres Duell an. In diesem kämpft man wiederum nur gegen die 3 Würmer. Dies kann man so lange wiederholen, bis man den Elite-Rang erreicht hat. Das ist zwar mit Arbeitsaufwand verbunden, aber für das Extra lohnt es sich auf jeden Fall.

Die folgende Tabelle gibt eine kleine Übersicht, welche Extras im Spiel wie aktiviert werden können. Teilweise müssen die Extras danach aber noch im Optionsmenü eingeschalten werden:

Aufgabe	Extra
Gold im Basic-Training	Würmer bluten
Gold im Super Sheep Racing	Aqua-Schaf (Superschaf, das auch schwimmen kann)
Gold in Euthanasia	Bogen-Power-Up
Gold in Rifle Range	Gewehr-Power-Up
Gold in Artillery Range	Granaten-Power-Up
Gold in Crazy Crates	Alle Waffenkisten enthalten Schafe
Elite Rang im Death-Match	Unsichtbarkeit und unendlich Energie im Multiplayer-Match
Mission 4 geschafft	Lasergewehr
Mission 8 geschafft	Jetpack
Mission 13 geschafft	Schnell laufen
Mission 16 geschafft	Unsichtbarkeit im Netzspiel
Mission 20 geschafft	Niedrige Schwerkraft
Mission 25 geschafft	Unzerstörbare Landschaft
Mission 33 geschafft	Bananen-Bombe-Power-Up

Krystian Malak

Thema Technik



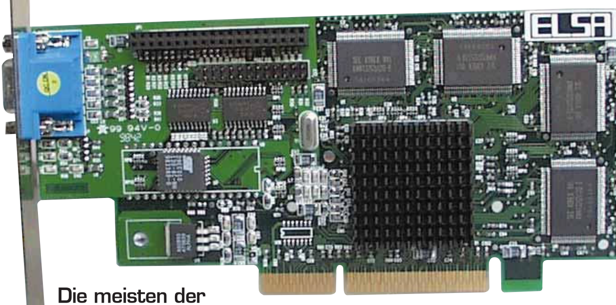
Fast im Halbjahrestakt erscheinen neue Grafikchips und -karten. Passend zum Special im Hardwareteil beantworten wir Ihnen in diesem Monat die meistgestellten Fragen zu den Zeichenplatinen.

Was ist der Unterschied zwischen den drei Voodoo3-Karten?
Der größte Unterschied ist wohl die Taktfrequenz. Sie beschreibt gleichzeitig die Frequenz, mit der der Voodoo3-Chip selbst und der Speicher angesprochen werden. Anhand dieser Megahertzzahl können Sie die theoretische Zeichengeschwindigkeit der Karte ablesen. Ein Voodoo3 3000 könnte also theoretisch 166 Millionen Pixel pro Sekunde zeichnen.

Name	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000	Voodoo3 3500
Takfrequenz	143 MHz	166 MHz	183 MHz
RAMDAC	300 MHz	350 MHz	350 MHz

Ich habe ein älteres Mainboard ohne AGP-Slot. Welche der neuen Grafikkarten kann ich überhaupt in einer PCI-Version kaufen?
Entweder Sie greifen zur Voodoo3 2000 oder wählen eine Grafikkarte mit Savage4-Chipsatz. Alle anderen Grafikkarten werden vorerst nur in AGP-Versionen angeboten.

Ist es sinnvoll, eine Voodoo3- oder eine TNT2-Grafikkarte in meinen Pentium 200 MMX einzubauen?
Ja und Nein. Grundsätzlich werden 3D-Beschleuniger der Marke Voodoo3 und TNT2 erst auf schnellen CPUs ausgereizt. Der Grund: Wenn Sie ein fertiges Bild am Monitor sehen, hat dieses bereits verschiedene Berechnungsschritte durchlaufen. Ein Teil der Rechenarbeit übernimmt dabei die CPU, den Rest die Grafikkarte. Wegen dieser Arbeitsteilung sollten Grafikkarte und CPU gut aufeinander abgestimmt sein. Je nachdem, welche Grafikkarte Sie vorher in Ihrem PC hatten, verbessert eine neue zumindest die Bildqualität.



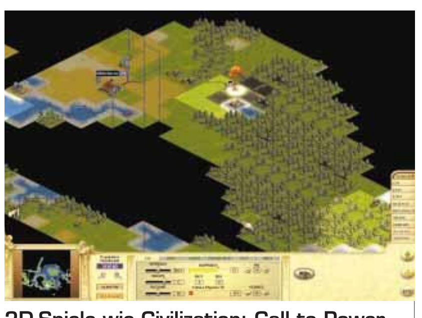
Die meisten der neuen Grafikkarten werden wie diese Elsa Victory II erst in AGP-2x-Bauform ausgeliefert. Aber bald werden Sie auch in AGP-4x-Versionen erscheinen.

Ich spiele gerne 3D-Actionspiele. Wenn ich ein Voodoo2-SLI-System, eine Voodoo Banshee oder eine Riva-TNT-Grafikkarte besitze, brauche ich jetzt eine dieser neuen Grafikkarten?
Wie oben bereits beschrieben, sollten PC und Grafikkarte gut aufeinander abgestimmt sein. Da die neuen Grafikkarten erst auf schnellen PCs richtig ausgelastet sind, mußte eine solche Anschaffung für einen langsamen Rechner gut überlegt sein. Sie könnte dort lediglich die Bildqualität verbessern, nicht aber die Geschwindigkeit. Eine neue Grafikkarte ist nur interessant, wenn Sie einen sehr schnellen PC und hohe Anprüche an Grafikperformance und Bildqualität haben – sprich an Auflösung und Farbtiefe.



Um anspruchsvolle Actionspiele wie Quake 3 Arena flüssig spielen zu können, bedarf es mindestens eines flotten PII mit einer neueren Grafikkarte.

Ich spiele gerne 2D-Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen. Brauche ich eine neue Grafikkarte?
Nein, denn der 2D-Teil gegenwärtiger Grafikkarten ist bereits sehr ausgereift. Hinzu kommt, daß 2D-Spiele meistens nur CPU-Leistung und dazu eine Menge RAM benötigen. Bis zum Erscheinen der ersten 3D-beschleunigten Titel wie Diablo2 oder Command & Conquer 3, brauchen Sie sich also keine Sorgen machen.


2D-Spiele wie Civilization: Call to Power sind auch ohne die neuen Grafikkarten sehr flott.

Soll ich mir eine Karte mit 16 MB oder mit 32 MB Speicher kaufen?

Nehmen Sie lieber die mit 16 MB, denn die teureren 32-MB-Karten sind nur in sehr hohen Auflösungen bei 32 Bit Farbtiefe schneller. Die Investition in zusätzliche 16 MB lohnt sich für den normalsterblichen Spieler nicht. Doppelt soviel RAM heißt also nicht, daß auch die Geschwindigkeit um Faktor zwei steigt.

Wie groß ist der Qualitäts- und Geschwindigkeitsunterschied zwischen 16 und 32 Bit Farbtiefe?

Der Unterschied zwischen 16 Bit und 32 Bit fiel bei direkten Bildvergleichen kaum auf. Um so mehr wiegt allerdings der Performanceeinbruch, den die Grafikkarten beim Wechsel in die 32-Bit-Umgebung zeigen. In Extremfällen sinkt dort die Framerate beim Wechsel von 16 auf 32 Bit in 1280x1024 um 50-70 % (TNT2).

Welche Karte sollte ich kaufen, damit ich die nächsten 1 ½ Jahre meine Ruhe habe?

Von allen getesteten Grafikkarten scheinen die mit TNT2-Chip am sichersten. Sie unterstützen die gängigen Schnittstellen Direct3D und OpenGL und brauchen sich auch im 32-Bit-Rendering nicht zu verstecken. Die zweite Textureinheit sorgt zusätzlich für die schnelle Berechnung von Grafikeffekten.



Mit einem DVD-Laufwerk und spezieller Software können Sie Ihren PC schnell zum Heimkino werden lassen.

Ich habe gehört, daß ich mit einer TNT2 oder einer Savage4 endlich DVD-Filme anschauen kann – stimmt das?

Eingeschränkt stimmt das schon. Für die Wiedergabe eines DVD-Films wird aber mindestens ein Pentium II mit 300 MHz benötigt. Der dann benötigte Software-DVD-Player wird nur teilweise gleich mit der Grafikkarte ausgeliefert. Bei einigen Grafikkartenherstellern muß man diesen sogar noch nachkaufen. Wer nicht nur hin und wieder DVD-Filme über eine solche Softwarelösung schauen will, sollte sich die Anschaffung einer DVD-Decoderkarte überlegen. Die übernimmt dann den Großteil der DVD-Berechnungen und entlastet die CPU.

Im Zusammenhang mit Grafikkarten höre ich immer etwas von „AGP 4x" – was ist das?

Moderne Mainboards haben für die Grafikkarte einen eigenen Steckplatz, den AGP (Accelerated Graphics Port). Die Numerierung gibt an, welchen Betriebsmodus die AGP-Grafikkarte unterstützt. Die Zahl 4x steht für eine maximale Datenübertragung von mehr als einem Gigabyte pro Sekunde (1x = 266 Mbyte/S). Viele Grafikchips unterstützen zwar AGP 4x (u. a. Savage4), allerdings gibt es bis dato noch keine AGP-4x-fähigen Mainboards. Bis diese in ausreichenden Mengen auf dem Markt sind, werden nur AGP-2x-Versionen der Grafikkarten hergestellt. Außerdem können AGP-2x-Karten wegen einer anderen Bauform nicht in AGP-4x-Mainboards gesteckt werden – aber andersherum.

Was ist „Digital Flat Panel Support"?

Flachbildschirme (Digital Flat Panels) können Ihre Bildsignale in digitaler Form über einen separaten Anschluß der Grafikkarte erhalten. Bisher unterstützen Savage4, TNT2 und Voodoo3 3500 diesen digitalen Ausgang. Da aber nur wenige heute schon einen Flachbildschirm besitzen, ist ein zusätzlicher DFP-Ausgang nicht notwendig.

Ich habe einen 15" Monitor. Was bringen mir die neuen Grafikkarten?

Da ein 15" Monitor in der Regel nur Auflösungen bis 1024x768 Bildpunkten darstellen kann, bringt Ihnen eine der neuen Grafikkarten sehr wenig. Rage128, TNT2 und Co. schaffen sehr viel höhere Auflösungen, die Sie wegen der Monitorhürde allerdings nicht nutzen können. Außerdem wird durch eine höhere Auflösung nicht der Spielausschnitt erhöht. Die Objekte auf dem Bildschirm werden nur mit mehr Pixeln dargestellt.

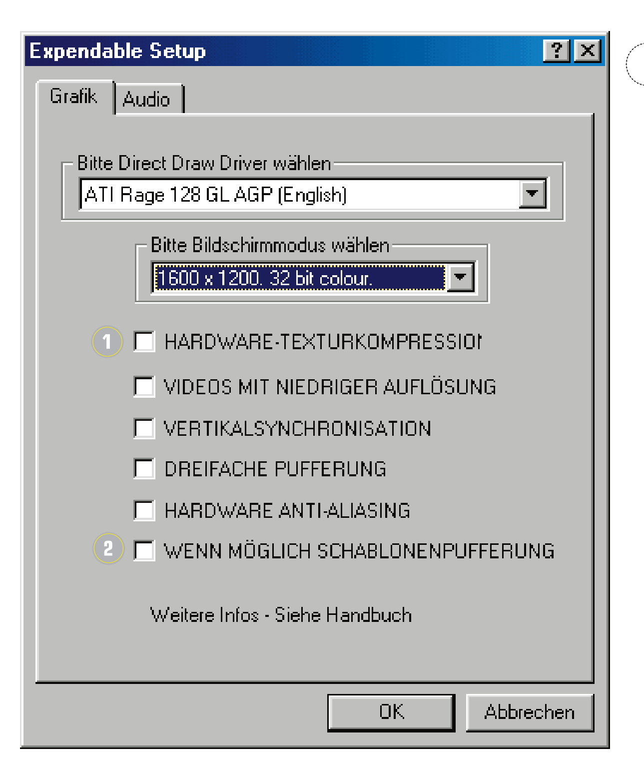
Was bringt mir die Texturkompression (1) des Savage4?

Durch die Kompression durch S3TC sollen realistischere Texturen und schärfere Bilder auf den Monitor gezaubert werden. An eindrucksvollen Technologiedemos sieht man, daß dies auch stimmt. Allerding kämen nur Besitzer einer Savage3D- oder einer Savage4-Grafikkarte in diesen Genuß, denn nur die beherrschen S3TC in Hardware. Wirft man dann noch einen Blick auf die Liste der unterstützten Spiele, zählt man gerade ein halbes Dutzend, das momentan erhältlich ist. Expendable nutzt S3TC z. B. um die bestehenden Texturen zu packen. Größere Texturen, wie in den Demos gezeigt, kommen dabei (noch) nicht zum Einsatz.

Was ist ein Stencil-Buffer (2) ?

Der sogenannte Stencil-Buffer ist ein kleiner Speicher auf der Grafikkarte, der für Spezialeffekte wie volumetrischen Schatten verwendet werden kann. Grafikkarten mit den folgenden Chips verfügen über einen solchen Speicher: TNT, TNT2, Rage128 und Savage4. Wird der Stencil Buffer wie im Spiel Expendable zur Erzeugung von volumetrischem Schatten genutzt, geschieht dies mit Geschwindigkeitsverlusten von einigen Prozent.

Bernd Holtmann



Fehlstart

Unterschiedliche Hardware-Bauteile, nachlässige Qualitätssicherung und Termindruck sorgen vor allem in der Softwareindustrie immer wieder zu fehlerhaften Produkten. Gegen den Fehlerteufel sind selbst renommierte Hersteller nicht gefeit. In der Rubrik „Fehlstart" weisen wir Sie auf solche Unzulänglichkeiten hin, informieren Sie über den aktuellen Stand von Updates und halten Sie auf dem Laufenden, an welchen Nachbesserungen die Hersteller noch arbeiten.

Sie wurden zerstört!

X-Wing Alliance **Verdolmetschung**





Das neueste Star-Wars-Weltraumepos von LucasArts gehört zu Recht zur Genrereferenz. Einige unglücklich formulierte Übersetzungen der deutschen Version kratzen jedoch ein bißchen an der phantastischen Atmosphäre. Der Sinn einiger Sätze wie „Primärziel: Sie wurden zerstört!" ist nicht gleich ersichtlich, was für Verwirrung sorgt. Weitere sprachliche und inhaltliche Ungereimtheiten in den Missionbriefings der deutschen Version weisen gleichermaßen auf Probleme bei der Übersetzung hin. Der deutsche Vertriebspartner von LucasArts, THQ/Softgold, hat die Übersetzungen parallel zur Spielentwicklung vorgenommen, ohne das zugehörige Geschehen im Spiel genau zu kennen, um eine simultane Veröffentlichung in den USA und Deutschland zu gewährleisten. Bedenkt man diese Umstände, ist die Übersetzung sogar ausgesprochen gut gelungen. Zu Redaktionsschluß war indes noch unklar, ob THQ/Softgold die kleineren Unzulänglichkeiten nachbessert.

THQ/Softgold-Info:
Hotline Mo, Mi, Fr 15.00-18.00
Tel.: 02131/965111
http://www.thq.de

Der Schein trügt

Silver **Nur Blechschäden?**





Beim Rollenspiel-Adventure Silver von Infogrames treten im Laufe des Spiels vermehrt unerklärliche Abstürze auf. Hierbei handelt es sich nicht um Hardwareinkompatibilitäten, sondern um spielinterne Bugs. Wie so oft im Rollenspielgenre haben die Programmierer diverse Situationen nicht vorausgesehen, was sporadisch zu Abstürzen führt. Ein Patch, der diese Bugs beseitigt, soll bis Mitte Mai verfügbar werden. Weitere Probleme können in Silver auftreten, falls Sie nicht die neueste deutsche DirectX-Version installiert haben. Silver benötigt die Version 6.1, auf der Installations-CD befindet sich aber nur die deutsche Betaversion 6.1. Eine aktuelle deutsche DirectX-Version finden Sie auf jeder PC-Action-CD.

Infogrames-Info:
http://www.infogrames.de
Auf der Cover-CD: Tools CD #1 – DirectX 6.1 – Win95/98 (deu)

Einer für alle?

Brood War **Mission-CD mit Folgen**



Nachdem die Mission-CD zu Starcraft trotz deutscher Verpackung zuerst nur in englisch erhältlich war, lieferte der deutsche Vertrieb Havas Interactive (ehemals Cendant) im April endlich auch Brood War als deutsche Fassung aus. Bald mußten die Spieler den nächsten Dämpfer hinnehmen. Im Mehrspielermodus von Starcraft genügte es, wenn ein Spieler die Originalversion im Laufwerk hatte, die anderen konnten auch ohne CD mit sog. „Spawned Versions" am Match teilnehmen. Mit der Installation des Add-Ons, das Dank neuer Einheiten gerade für den Mehrspielermodus extrem interessant ist, muß jedoch jeder Spieler die Brood War-CD im Laufwerk haben.

Havas-Interactive-Info:
Hotline Mo-Fr 9.00-19.00
Tel.: 06103/994040
http://www.havas-interactive.de

Neustart

Sie kennen das auch: Gerade ein neues Spiel gekauft und nach ein paar Stunden ist der ganze Spaß wieder vorbei. Dann steht eine teure Buchstütze mehr im Regal. Einige Software-Hersteller kümmern sich jedoch auch später um ihre Kunden und stellen kostenlos neue Missionen, Editoren, Einheiten, Sound- und Grafikverbesserungen zur Verfügung. In der Rubrik „Neustart" erfahren Sie, welche Ihrer Spiele Sie wieder herauskramen und mit neuem Spielspaß genießen können.

Volles Leben

Team Fortress Classic **Mehrspieler - mehr Spielspaß**



Zum hervorragenden 3D-Shooter Half-Life schnürte Sierra ein geniales Mehrspielerpaket. Team Fortress Classic beinhaltet alle im Subgenre denkbaren Modi und Spielweisen. Mal gilt es, die gegnerische Flagge zu rauben, ein anderes Mal, Gebiete einzunehmen oder Personenschutz zu leisten. Die Kombination aus actiongeladenem Deathmatch und Strategie im Team kann begeistern. Neun spezialisierte Charaktere, eine dementsprechend große Auswahl an Waffen und zusätzliche Mehrspielerkarten sorgen für enorme Abwechslung und zusätzliches Spielvergnügen. Im kostenlosen Half-Life-Update zu Team Fortress Classic sind zudem wichtige Patches integriert, die Internet-Performance und Grafik-Engine verbessern. Damit kann Half-Life mit den bereits stärker auf den Mehrspielermodus ausgerichteten Genrevertretern gleichziehen. Um die Optionsvielfalt von Team Fortress Classic zu nutzen, benötigen Sie nur die Vollversion von Half-Life, das Update finden Sie auf der Cover-CD.

Info: http://www.sierra.de



Tools CD #1
Half Life Team Fortress Classic v1.0.0.9 (deu)

Verjüngungskur

Total Annihilation **Noch nicht beim alten Eisen**





GT Interactive/Cavedog Entertainment veröffentlichten ein weiteres Update zum mittlerweile fast zwei Jahre alten Echtzeitstrategiespiel Total Annihilation. Der Patch auf Version 3.1 enthält nicht nur alle vorangegangenen Updates, sondern verbessert auch die Steuerung und bietet neue Features. Eine Reihe von Hotkeys vereinfacht die gezielte Auswahl eigener Einheiten. Im Mehrspielermodus stehen nun auch Labyrinthe als Karten zur Auswahl. Cavedog konnte das Routefinding noch eine Spur verbessern, so daß der Computer auch mit diesen verwinkelten Karten klarkommt. Gleichzeitig wurde die Grenze von maximal 200 Einheiten im Spiel durchbrochen. Gerade auf den neueren, deutlich größeren Karten machen so Mehrspielergefechte wieder Spaß.

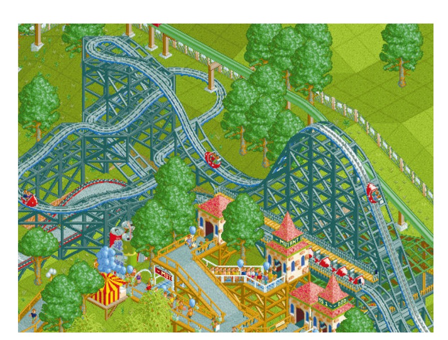
Info: http://www.cavedog.com

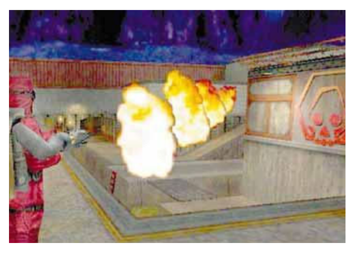
Auf der Cover-CD

Updates CD #1
Total Annihilation v3.1 (eng)

Ausbau des Themenparks

Rollercoaster Tycoon **Neue Attraktionen**





Die Tauschbörse zu Rollercoaster Tycoon von MicroProse sowie der Designer-Wettbewerb findet regen Anklang. Auf der Internetseite http://www.rollercoaster.de stehen zahllose Attraktionen zum Download bereit. Mit der Suchfunktion wählen Sie vorher gezielt die gewünschten Eigenschaften der Attraktion aus und können so die übertragenen Datenmengen gering halten. Über ein halbes Dutzend weitere Achterbahnen von Chris Sawyer, die sogenannten „Chris Special Rides", sind zudem auf der Cover-CD der PC Action zu finden. Währenddessen läuft noch immer der Design-Wettbewerb. Bis zum 25. Mai dürfen Sie Ihre eigenen Korkenzieher-Achterbahnen an MicroProse einsenden und so an dem Gewinnspiel teilnehmen. Die drei besten Attraktionen erhalten neben Ruhm und Ehre einen Preis. Weitere Informationen zu dem Gewinnspiel finden Sie auf der Internetseite von Rollercoaster Tycoon.

Info:http://www.microprose.de



Tools CD #1
Rollercoaster Tycoon Attraktionen

Bestseller

COMPUTEC MEDIA AG ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstr. 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder mit eMail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10 Lesercharts

Rang		Anteil	Titel	Hersteller
1	1	16,4%	Half-Life (deutsch)	Sierra/Havas Interactive
2	2	9,0%	Siedler 3	Blue Byte
3	(neu)	7,5%	Alpha Centauri	Electronic Arts
4	3	6,0%	Commandos	Eidos Interactive
5	(neu)	5,7%	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
6	6	5,6%	Baldur´s Gate	Interplay
7	(neu)	4,5%	Need For Speed 3	Electronic Arts
8	(neu)	4,4%	Anno 1602	Sunflowers
9	5	4,1%	Dark Project: Der Meisterdieb	Looking Glass/Eidos
10	4	3,9%	SimCity 3000	Maxis

Top 10 Most Wanted

Rang		Anteil	Titel
1	1	22,6%	Command & Conquer 3
2	9	10,4%	Diablo 2
3	(neu)	6,5%	Outcast
4	3	6,4%	Age Of Empires 2
5	(neu)	6,1%	Commandos 2
6	(neu)	6,0%	Need For Speed 4
7	7	3,2%	StarCraft 2
8	(neu)	3,1%	Homeworld
9	(neu)	2,8%	Anstoss 3
10	(neu)	2,5%	Grand Prix 3

Gewinner der letzten Ausgabe:

Leo Roos, Dreikirchen

erhält ein Spiel
Jagged Alliance 2
(Test des Monats 5/99)



Top 20 Karstadt

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Die Siedler 3 Mission-CD	Blue Byte
2	(neu)	Civilization: Call to Power	Activision
3	1	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
4	3	Die Siedler 3	Blue Byte
5	(neu)	Commandos: Hinter feindlichen Linien	Eidos Interactive
6	(neu)	Jagged Alliance 2	TopWare
7	(neu)	X-Wing Alliance	LucasArts/THQ
8	4	SimCity 3000	Maxis
9	(neu)	Silver	Infogrames
10	16	Play The Games	Electronic Arts
11	6	Baldur´s Gate	Interplay
12	(neu)	Grand Theft Auto: London 1969	Take 2
13	5	Pizza Syndicate	Software 2000
14	8	Alpha Centauri	Electronic Arts
15	9	Anno 1602	Sunflowers
16	7	StarCraft: Brood War	Blizzard
17	(neu)	You Don´t Know Jack 2	Take 2
18	11	Gold Games 3	TopWare
19	12	Falcon 4.0	MicroProse
20	20	Worms Armageddon	MicroProse

Top 20 Kaufhof/Horten

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	3	Combat Flight Simulator	Microsoft
2	(neu)	Civilization: Call to Power	Activision
3	14	Commandos	Eidos
4	(neu)	Jagged Alliance 2	TopWare
5	2	Die Siedler 3	Blue Byte
6	(neu)	Die Siedler 3 Mission-CD	Blue Byte
7	6	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
8	1	SimCity 3000	Maxis
9	4	StarCraft: Brood War	Blizzard
10	13	Age of Empire Gold	Microsoft
11	8	Play the Games	Electronic Arts
12	7	Anno 1602 - Neue Inseln	Sunflowers
13	9	Anno 1602	Sunflowers
14	(neu)	X-Wing Alliance	LucasArts/THQ
15	5	Baldur`s Gate	Interplay
16	(neu)	Requiem	3DO
17	19	Pizza Syndicate	Software 2000
18	(neu)	Ages of Myst	Red Orb/TLC
19	(neu)	FIFA ´99	Electronic Arts
20	15	Worms Armageddon	MicroProse

Top 15 Joysoft

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Civilization: Call to Power	Activision
2	(neu)	X-Wing Alliance	LucasArts/THQ
3	(neu)	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
4	1	Alpha Centauri	Electronic Arts
5	2	SimCity 3000	Maxis
6	3	Baldur´s Gate	Interplay
7	(neu)	Die Siedler 3 Mission-CD	Blue Byte
8	4	Die Siedler 3	Blue Byte
9	7	Turok 2	Acclaim
10	(neu)	Silver	Infogrames
11	(neu)	Die Siedler 2 Gold	Blue Byte
12	6	Dark Project: Der Meisterdieb	Looking Glass/Eidos
13	(neu)	Autobahn Raser	Davilex
14	(neu)	F1 Grand Prix 2	MicroProse
15	8	Kurt	Heart-Line

Top 15 Hersteller

Rang	Hersteller
1	Electronic Arts
2	Eidos Interactive
3	TopWare
4	Sunflowers
5	Blue Byte
6	MicroProse
7	Havas Interactive/Sierra
8	Microsoft
9	Interplay
10	Poptop Software
11	Software 2000
12	Ubi Soft
13	Activision
14	Magic Bytes
15	Acclaim

Betrachtungszeitraum: Oktober '98 bis April '99; Quelle: Karstadt, Kaufhof/Horten, Joysoft, Games 4U, eigene Auswertung

Die PC-ACTION-Spiele-Referenzen
(in alphabetischer Reihenfolge)

Action

Titel	Hersteller
Conflict: Freespace	Volition
Dark Projekt: Der Meisterdieb	Looking Glass
Half-Life (deutsch)	Valve
Unreal	Epic Megagames
Virtua Fighter 2	Sega
X-Wing Alliance	LucasArts

Adventure

Titel	Hersteller
Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Grim Fandango	LucasArts
King's Quest 8	Sierra Studios
Little Big Adventure 2	Adeline
The Curse Of Monkey Island	LucasArts

Simulation

Titel	Hersteller
Apache Havoc	Empire
European Air War	MicroProse
Falcon 4.0	MicroProse
F-15	Electronic Arts
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
Red Baron II 3D	Sierra

Sport

Titel	Hersteller
FIFA 99	Electronic Arts
Frankreich 98	Electronic Arts
Links LS 1999	Access Software
NBA Live 99	Electronic Arts
NHL 99	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

Strategie

Titel	Hersteller
Alpha Centauri	Electronic Arts
Civilization: Call to Power	Activision
Commandos	Eidos Interactive
Jagged Alliance 2	TopWare
Populous 3	Bullfrog
StarCraft	Blizzard Entertainment

Rennspiel

Titel	Hersteller
F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft
Grandprix Legends	Havas Interactive
Motocross Madness	Microsoft
Nice 2	Magic Bytes
Superbikes World Championship	Electronic Arts
TOCA 2 Touring Cars	Codemasters

Rollenspiel

Titel	Hersteller
Baldur's Gate	Interplay
Diablo	Blizzard Entertainment
Fallout 2	Interplay
Lands Of Lore 3	Westwood
Might And Magic 6	3DO
Ultima Underworld 2	Origin

WiSim

Titel	Hersteller
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
Die Siedler 3	Blue Byte
Kurt	Heart-Line
Rollercoaster Tycoon	MicroProse
SimCity 3000	Maxis

Hit-Countdown

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Action			
Aqua	Actionspiel	Massive Developments	4. Quartal '99
Babylon 5	Actionspiel	Sierra	4. Quartal '99
Battlezone 2	Actionspiel	Activision	September '99
Daikatana	Ego-Shooter	Ion Storm	Juni '99
Decay	Ego-Shooter	Insomnia Soft	4. Quartal '99
Freelancer	Actionspiel	Digital Anvil	1. Quartal '00
Freespace 2	Actionspiel	Volition	4. Quartal '99
Giants	Actionspiel	Interplay	2. Quartal '99
Heavy Gear 2	Actionspiel	Activision	2. Quartal '99
Interstate '82	Actionspiel	Activision	3. Quartal '99
Kingpin	Ego-Shooter	Interplay	2. Quartal '99
Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	4. Quartal '99
Max Payne	Ego-Shooter	3D Realms	3. Quartal '99
MechWarrior 3	Actionspiel	MicroProse	Mai '99
Quake 3 Arena	Ego-Shooter	id Software	3. Quartal '99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Mai '99
Slave Zero	Actionspiel	Accolade	Mai '99
Starlancer	Actionspiel	Digital Anvil	November '99
Star Trek: Klingon Academy	Actionspiel	Interplay	September '99
Team Fortress 2	Ego-Shooter	Valve	September '99
Unreal Tournament	Ego-Shooter	Epic Games	Juli '99
X-COM: Alliance	Ego-Shooter	MicroProse	3. Quartal '99
Adventure			
Anachronox	Action-Adventure	Ion Storm	2. Quartal '99
Beneath	Action-Adventure	Activision	2. Quartal '99
Blade	Action-Adventure	Gremlin	1. Quartal '99
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	Juni '99
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	3. Quartal '99
Galleon	Action-Adventure	Interplay	4. Quartal '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	3. Quartal '99
Messiah	Action-Adventure	Shiny Entertainment	2. Quartal '99
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	Mai '99
Prince Of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	September '99
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	Mai '99
Star Wars Episode 1: The Adventure	Action-Adventure	LucasArts	Mai '99
Tonic Trouble	Action-Adventure	Ubi Soft	September '99
Rennspiel			
Grand Prix 3	Rennspiel	MicroProse	4. Quartal '99
Need For Speed 4	Rennspiel	Electronic Arts	4. Quartal '99
Rally '99	Rennspiel	Ubi Soft	Juni '99
Star Wars Episode 1: The Racer	Rennspiel	LucasArts	Mai '99
Rollenspiel			
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	4. Quartal '99
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	2. Quartal '99
Legenden der Magierkriege	Rollenspiel	Attic	3. Quartal '99
Might & Magic 7	Rollenspiel	3DO	Juli '99
Septerra Core	Action-Rollenspiel	Valkyrie	2. Quartal '99
Swords & Sorcery	Rollenspiel	Westwood	3. Quartal '99
System Shock 2	Action-Rollenspiel	Looking Glass	3. Quartal '99
Ultima: Ascension	Rollenspiel	Origin	4. Quartal '99
Vampire	Rollenspiel	Activision	3. Quartal '99
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	3. Quartal '99
Simulation			
Eurofighter 2000 V.3	Moderne Flugsimulation	DID	4. Quartal '99
Nations Fighter Command	Historische Flugsimulation	Psygnosis	3. Quartal '99
SU Flanker 2.0	Moderne Flugsimulation	SSI	2. Quartal '99
Sport			
Championship Soccer 2000	Fußball	Microsoft	4. Quartal '99
Frank Busemanns Zehnkampf	Mehrkampf	Greenwood	Mai '99
Box Champions	Boxen	EA Sports	2. Quartal '99
NBA Drive 2000	Basketball	Microsoft	4. Quartal '99
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	Mai '99
Strategie			
Age Of Empires 2	Echtzeit	Ensemble Studios	Juni '99
Black & White	Echtzeit	Lionhead Studios	Dezember '99
Braveheart	Echtzeit	Red Lemon/Eidos	Juni '99
Catan: Die Insel	Aufbau	Ravensburger Interact.	3. Quartal '99
C&C 3: Tiberian Sun	Echtzeit	Westwood	3. Quartal '99
Dark Reign 2	Echtzeit	Activision	4. Quartal '99
Dungeon Keeper 2	Echtzeit	Bullfrog	Juni '99
Earth 2150	Echtzeit	TopWare	September '99
Force Commander	Echtzeit	LucasArts	Oktober '99
Homeworld	Echtzeit	Cendant Software	3. Quartal '99
Star Trek: Birth Of The Federation	Runde	MicroProse	Mai '99
Star Trek: New Worlds	Echtzeit	Interplay	3. Quartal '99
Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit	Cavedog	Juni '99
Wheel Of Time	Echtzeit	Legend Entertainment	4. Quartal '99
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 3	Sportmanager	Ascaron	Juni '99
Industriegigant 2	Wirtschaftssimulation	JoWood	4. Quartal '99
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	2. Quartal '99
Theme Park 2	Wirtschaftssimulation	Bullfrog	3. Quartal '99
The Sims	Wirtschaftssimulation	Maxis	3. Quartal '99
Verkehrsgigant	Wirtschaftssimulation	JoWood	September '99

Hotlines

Firma	Telefon	Zeiten	Internet
Acclaim	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}–19^{00}	www.acclaim.de
Activision	0 18 05-22 51 55 01 90-51 00 55	Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen) (Spieletips)	www.activision.de
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.artdepartment.de
Ascaron	0 52 41-96 66 90 0 52 41-9 39 30	Mo-Fr 14^{00}–17^{00} (Mailbox)	www.ascaron.de
Attic	0 74 31-5 43 05	Mo-Fr 10^{00}–12^{00}, 13^{00}–18^{00}	www.attic.de
Blue Byte	02 08-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}–19^{00}, Fr 15^{30}–19^{30}	www.bluebyte.de
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	www.capstone.de
Cryo Interactive	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}	
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}	www.disney.de/DisneyInteractive
Egmont Interactive	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	www.egmont.de
Eidos Interactive	0 18 05-22 31 24 01 90-51 00 51	Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00} (Spieletips)	www.eidos.de
Electronic Arts	01 90-57 23 33 01 90-90 00 30	24 Stunden am Tag (Spieletips)	www.electronicarts.com
Empire	0 89- 85 79 51 38	Mo-Fr 9^{00}–13^{00} Uhr	www.kochmedia.com
Greenwood Entertainment	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.greenwood.de
GT Interactive	01 805-25 43 91	Mo-So 15^{00}–20^{00} (nicht an Feiertagen)	www.gtinteractive.com
Hasbro	0 18 05-20 21 50	Mo-So 15^{00}–20^{00}	www.hasbro.com
Havas Interactive	0 61 03-99 40 40 0 61 03-99 40 41	Mo-Fr 9^{00}–19^{00} (Mailbox)	www.havasinteractive.de
Ikarion Software	02 41-470 15 20	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.ikarion.de
Infogrames	0190-51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.infogrames.de
Innonics	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.innonics.de
Interactive Magic	01805 - 22 11 26	Mo-Fr 17^{00}–20^{00}, Sa u. So 14^{00}–17^{00}	www.imagicgames.de
Konami	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.konami.com
Magic Bytes	0 52 41-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	www.magic-bytes.de
Mattel	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}–21^{00}	www.mattelmedia.com
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	
MicroProse	0 18 05-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}–17^{00}	www.microprose.de
Microsoft	01 80-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}–18^{00}	www.microsoft.com/germany/support
Mindscape	02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.mindscape.com
Navigo	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}–18^{00}	www.navigo.de
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.neo.at
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.nintendo.de
Psygnosis	018 05-21 44 33	Mo-Fr 15^{00}–20^{00}	www.psygnosis.com
Ravensburger Interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16^{00}–19^{00}	www.ravensburger.de
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}–18^{00}	www.sega.de
Sierra	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}–19^{00}	www.sierra.de
Software 2000	01 90-57 20 00	Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}	www.software2000.de
Sony Computer Entertainment	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10^{00}–20^{00}	www.sonyinteractive.com
Sunflowers	01 90- 51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.sunflowers.de
Take 2 Interactive	01 80-5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}–17^{00}	www.take2.de
THQ/ Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.thq.de
TLC Tewi	0 89- 61 30 92 35	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	www.learningco.com
TopWare	06 21-48 28 66 33	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.topware.de
Ubi Soft	02 11-3 38 00 30	Werktags 9^{00}–16^{00}	www.ubisoft.de
Virgin	0 40-39 10 13 00	Mo-Do 15^{00}–20^{00}	www.virgininteractive.de

Wir weisen darauf hin, daß bei Telefonnummern, die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

Sprechstunde

Namensforschung

Haben Sie sich schon einmal Gedanken über Titel von Spielen gemacht? Ehrlich gesagt verdienen die Hersteller ein Lob für so wenig Einfallsreichtum. King's Quest 8, Might & Magic VI, Die Siedler 3 usw. - das sind Namen, die dank ihrer numerischen Kennzeichnung so einprägsam sind. Vergleiche mit Filmtiteln lassen erahnen, was uns blühen würde, wenn jemand in der Branche auf die Idee käme, kreativ zu werden. Der zweite Teil von „Ich weiß, was Du letzten Sommer getan hast" heißt bekanntlich „Ich weiß immer noch, was Du letzten Sommer getan hast". Klasse! Soll die Fortsetzung der Fortsetzung „Ich weiß immer noch, daß ich immer noch weiß, was Du vorletzten Sommer getan hast" tragen? Oder: Wer soll sich einen Spieletitel merken, der z. B. „Eine Frau stieg auf ein Polygon und kam von einem größeren Polygon herunter" lautet (vgl. „Ein Engländer stieg auf einen Hügel und kam von einem Berg herunter")? Ehrlich: Tomb Raider 3 ist doch einprägsamer. Warum ich so schwachsinnig herumphilosophiere? Ganz einfach: Manchmal fehlt mir auch die nötige Kreativität. Mit diesen Bandwurmfilmtiteln habe ich aber mein Vorwort flugs vollgeschrieben. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

Blind Date

[...] Ich finde es echt super, daß ich ein Abendessen mit dem Covermodel Eglantine Imbert (in Trekuniform auf PCA 4/99) gewonnen habe. Wie ich darauf komme? Nicht nur Markus Huckschlag hat den „falschen" Phaser bemerkt, sondern auch ich, wie ich Dir in der eMail vom 3. März (abgeschickt 16:06 h) mitteilte (Kopie noch auf meinem Rechner zu Hause, falls Du Beweise willst). Da Markus Huckschlag ja in besagter Auslosung um das Abendessen verloren hat („Leider muß ich Dir mitteilen, Markus, daß der andere Leser das Abendessen gewonnen hat..."), muß ich demnach gewonnen haben! Ich bin gespannt auf den Termin! Ach ja, das mit den Webcams ist eine tolle Idee.

Thorsten Kroke per eMail

PC ACTION Mist. Wie red' ich mich da wieder raus? Ich versuch's mal so: Lieber Thorsten! Du mußt jetzt stark sein. Dein obiger Brief, der am Sonntag, 25. April um 15:39 Uhr als eMail bei mir eingetroffen ist, zeigt mir, daß Du das Abendessen offensichtlich wegen einer Verkettung unglücklicher Umstände verpaßt hast. Eglantine wartete am Samstag, den 24. April, um 20 Uhr im Hotel Vier Jahreszeiten in München. Erkennungszeichen: rote Rose im Haar. Du bist aber nicht gekommen. Schade eigentlich. Hast Du denn unsere postalische Mitteilung wegen des Termins nicht erhalten? Was unsere Webcams betrifft (unter http://www.gamesonline.de/magazine/pcaction/index.shtml): Danke! Ich möchte aber allen Lesern dazu noch einmal mitteilen, daß wir nicht ständig online sind. Also nicht ärgern, wenn mal nur ein Testbild auf'm Schirm zu sehen ist. Laien sei ferner gesagt, daß sie um Himmels willen keine bewegten Bilder erwarten dürfen. Die Kamera zeigt lediglich alle paar Sekunden ein neues Live-Standbild.

Wunschfilm

Star Wars: Episode 1 nähert sich mit großen Schritten und so hat fast jede PC-Spielezeitschrift irgend ein Special zu diesem Thema in Form von Videos etc. Im Internet sind die Trailer kostenlos, könnt Ihr sie also auf die CD brennen oder ist es Euch nicht gestattet? Ihr seid zwar eine Spielezeitschrift, doch gibt es viele Fans, die Interesse an den Trailern haben und offline sind. [...]

Thomas Hajduk, Dortmund

PC ACTION Klar könnten wir die Trailer auf die CD-ROM brennen. Ist technisch kein Problem (kleiner Scherz am Rande). Wir haben aus einem Grund verzichtet: Es würde ohne Genehmigung gegen das Urheberrecht verstoßen. Außerdem wären Gema-Gebühren für die Filmmusik von John Williams fällig. Weil Lucasfilms die Exklusivrechte für eine Veröffentlichung auf einem Cover-Silberling an eine Fernsehzeitschrift vergeben hat, gab's keine Chance. Hätten wir's einfach getan, hätte das sehr, sehr teuer werden können. Selbst wenn nur Ausschnitte aus den Trailern zu sehen gewesen wären. Wenn ich „sehr, sehr teuer" schreibe, meine ich übrigens ziemlich exakt „sehr, sehr teuer".

Lebenshilfe

Zuerst einmal grüße ich die gesamte PC-Action-Redaktion und wollte Euch sagen, daß es für mich schon immer ganz klar war, daß die einzig wahre Computerzeitschrift nur aus Franken kommen kann. [...] Des Weiteren hätte ich ein klitze-klitzekleines Problemchen bei Might & Magic VI [...]. Ich hoffe, Ihr versteht mein kleines Dilemma und könnt mir irgendwie helfen, daß ich Might & Magic doch irgendwann einmal zu Ende spielen kann. [...]

Alexander Schädlich, Hof

PC ACTION Ich hoffe, Du bist immer noch der Meinung, daß die einzig wahre Computerzeitschrift nur aus Franken kommen kann, selbst wenn ich Dir eine schlechte Nachricht verkünde: Trotz Deiner ausführlichen und amüsanten Abhandlung über 100 Stunden Spielzeit, einen explodierenden Planeten sowie über das Orakel, eine ominöse Jungfrau und eine Sanduhr von Mist, die nicht auffindbar sind, können wir Dir nicht weiterhelfen. Das sehr gute Rollenspiel Might & Magic VI hat eine blöde Angewohnheit, die böse Menschen auch mir nachsagen: Es ist, sagen wir mal, verhältnismäßig ausufernd. Die Hintergrundgeschichte entwickelt sich nicht ausschließlich linear. Außerdem hängt der Spielverlauf stark davon ab, mit welcher Party man unterwegs ist. Deshalb ist es mit Tips insgesamt ein bißchen knifflig. Ich kann Dir nur raten, daß Du die Hotline des Herstellers kontaktierst. Ich wiederhole mich, aber wir können grundsätzlich keine Tips, Cheats oder Hilfen bei Konfigurationsproblemen mit Spielen verschicken.

Berufswahl

[...] Euren Artikel „Berufsberatung" fand ich superspitze! Es wäre nur schön gewesen, wenn Ihr etwas mehr ins Detail gegangen wärt. Denn jetzt habe ich dazu einige Fragen: 1. Wer von den Entwicklern eines PC-Spiels ist für den Bereich Künstliche Intelligenz zuständig? 2. Kann man mit dem, was man als Spieleprogrammierer, Designer oder Grafiker verdient, zufrieden sein oder könnte das auch etwas armselig ausfallen? 3. Lohnt es sich, Spieleredakteur zu werden? [...] Pizza ist mein Lieblingsessen, in dem Punkt wäre das schon mal praktisch. 4. Wer verdient im Durchschnitt mehr? Ein Spieleredakteur oder ein Spieleprogrammierer? [...]

Roland Budde per eMail

PC ACTION Schön, daß Du den Artikel schön gefunden

Redakteure an den Pranger

[...] Daß Ihr in der letzten Ausgabe die Star-Trek-Fans mit dem veralteten Phaser verunglimpft, heißt lange nicht, daß Ihr das mit den Star-Wars-Fans auch tun müßt. Hugh Quarshie als Samuel L. Jackson und dann noch als Leibwächter der Königin darzustellen, ist ganz schön dreist. Nicht nur, daß Samuel anders aussieht als Hugh, nein, eine Seite weiter schreibt Ihr wieder die Wahrheit: „...wirft sich Samuel L. Jackson die Robe des Mace Windu, eines einflußreichen Jedi Masters...". [...] Bitte feuert den schuldigen Redakteur. [Übeltäter: Christian Müller, Anm. d. Red.].

Björn Schulze per eMail

[...] Ich halte gerade die Ausgabe 5/99 in den Händen und kann nicht glauben, was ich unter dem Screenshot von Ralf Schumachers Jordan im Bericht über die Official Formula 1 Racing (Seite 14, oben rechts) lesen muß [Übeltäter: Christian Bigge]. Seit wann sieht denn so eine Kobra aus? 1. Nur 1997 hatte der Jordan eine Kobra an der Nase, ab 1998 eine Hornisse! 2. Spätestens die mit den (Tabak-)Werberichtlinien konforme Beschriftung der Seitenkästen (für Sponsor B&H) Buzzin und Hornets hätte einen mit der Nase darauf stoßen müssen, daß es sich um eine Hornisse handelt. Tip: Entweder mehr Formel 1 sehen und Sachverstand vergrößern oder [...] einfach nur genauer auf die Screenshots schauen ;-) Ansonsten finde ich, daß die PC Action weit und breit die beste Zeitschrift dieser Art ist.

Carsten Giesemann, Eschershausen

[...] Man könnte das Folgende zwar als pingelig bezeichnen, aber solche Sachen sind mir mehrmals in der PC Action [...] aufgefallen: Hat der Artikelverfasser von Starlancer [Übeltäter: Harald Fränkel] *jemals Babylon 5 gesehen? Mir kommt es nicht so vor! Das Schiff, welches Ihr als Mutterschiff bezeichnet, ist die Raumstation Babylon 5 selbst! Ziemlich dumme Verwechslung (Anm.: Eine Augenuntersuchung ist nicht besonders teuer). [...]*

Thomas Frank per eMail

[...] Ich möchte Sie auf einen Mißstand in der PCA 5/99 hinweisen: Auf Seite 86 steht doch tatsächlich Dreeich! Das heißt Dreieich (← so wird's richtig geschrieben). Außerdem sitzt Sunflowers in Langen und nicht in Dreieich (← so wird's richtig geschrieben). Ich plädiere dafür, daß Herr Bigge eine gerechte Strafe bekommt! Ansonsten alles Gute.

Michael Lichtsinn, Dreieich

Die betroffenen Redakteure wurden zusammengetrieben und in die bereits auf diesen Seiten erwähnte Pranger-Ecke gestellt, wo sie sich kollektiv schämen mußten. Zur Forderung von Björn Schulze: Leider hat sich Chefredakteur Christian Müller geweigert, sich selbst zu feuern. Zum Hinweis von Thomas Frank: Meine anfänglichen Überlegungen, wieder nach einer Ausrede zu suchen („Da eine Raumstation kein Papaschiff ist, muß es ein Mutterschiff sein!") unterlasse ich diesmal und senke betrübt mein Haupt. Michael Lichtsinn und Carsten Giesemann werden sich freuen, daß Kollege Bigge hundertmal Dreieich (← hier haben wir's richtig geschrieben) an seine Magnettafel kritzeln und das Buch „Brehms Tierleben" auswendig lernen mußte. Und zuletzt im Ernst: Wir stehen zu Fehlern und berichtigen diese nach wie vor – wenn es sich nicht um unwesentliche Kleinigkeiten handelt...

hast. Daß man auf fünf Seiten nicht jedes Detail beleuchten kann, dürfte klar sein. Deshalb haben wir Hinweise gegeben, wo sich Interessenten näher informieren können. Zu Deinen Fragen: 1. Die Künstliche Intelligenz setzen Programmierer um. Designer entwickeln entsprechende Vorgaben: „Dieser Gegner ist schnell, aber blöd im Kopf und reagiert auf alles, was sich bewegt, aber er mag keine Spinnen und hat Schiß vor Zigaretten", umschreibt es ein mir gut bekannter Programmierer. 2. Es hängt vom Erfolg ab, ob und wie sich Dein Geldbeutel als Spielemacher füllt. Außerdem ist Zufriedenheit relativ. Ich habe mal davon gehört, daß es sogar Beamte geben soll, die sich ausgelastet fühlen und ergo zufrieden sind. 3. Pizza essen kannst Du auch als Beamter. Ansonsten: siehe Punkt 2, zweiter Satz. 4. Was ein Programmierer verdient? Siehe Ziffer 2, erster Satz. Was ein Spieleredakteur verdient? Siehe Nummer 3, zweiter Satz.*

* (Entschuldigung für die vielen Links, das spart aber unglaublich viel Platz)

Schadenfreude

Hi Harald! Nur eine Frage: Ist das mit der Webcam wahr? Also, wenn es so ist, dann... *grins*

Michael Wülfing per eMail

PC Action Du meinst die Story, daß ich beim Einstecken der Webcam ausgerutscht und mit dem Kopf gegen den PC geknallt bin? Warum bloß wollen das so viele Leser genau wissen? Jaja, weide Du Dich nur am Leid anderer Leute. Wie ich erwähnt habe, steht in einer Ecke meines Büros ein verrottetes Zierbäumchen, das auf den Namen Brunhilde hört. Als ich mich also in besagte Nische zwängte, um an den USB-Port meines Rechenknechts zu gelangen, verhedderte sich der linke Ärmel meines Hemdes im Gestrüpp, woraufhin ich kurz das Gleichgewicht verlor. Daraufhin machte meine rechte Stirnhälfte Bekanntschaft mit der linken Kante des Towergehäuses. Gab aufgrund meiner überragenden Körperbeherrschung nur eine kleine Beule. Was also soll daran lustig sein? Hä? Was denn?

Doppelpaß

[...] Wer sich wie meine Person das Halbfinalrückspiel FCB – Kiew angesehen hat, konnte sich vor lauter Langeweile wohl kaum im Fernsehsessel halten. Doch dann, in der Halbzeitpause, der Knüller: UEFA – Viva [Vergleichstest in PCA 5/99, Anm. d. Red.]. *Ein echtes Highlight! Weiter so, Kollege Bigge!*

Jan-Frederik Timm per eMail

PC Action Prima, daß wir dafür sorgen konnten, daß Du doch nicht aus Deinem Sessel geplumpst bist und Dich verletzt hast, wie andere Menschen beim Anschließen einer Webcam. Weitere Zuschriften zeigen, daß der Doppeltest sehr gut ankam. Gerne wollen wir das in Zukunft fortführen. Es gibt einen Haken: Hersteller neigen dazu, vergleichbare Produkte selten gleichzeitig zu veröffentlichen. Sie werden wissen, warum.

Unkritisch?

[...] Unter den Hardwaregeräten, die ihr im Jahr ´99 getestet habt, ist kein einziges unter 3-gerutscht (abgesehen vom Thrustmaster Frag Master). Da frage ich mich doch, ob die Geräte so gut sind oder ob Ihr nicht kritisch genug seid. [...]

Patrick Denecke per eMail

PC Action Gute Frage. Frech, aber gut. Unser Hardwaremann Thilo Bayer hat eine begrenzte Seitenzahl zur Verfügung und testet deshalb nur die interessantesten Produkte. Wir müssen zugegebenermaßen im Gegensatz zu unseren Spiele-

tests kleine Abstriche machen (siehe auch untenstehender Brief „Gurken raus?"). Aber unser Schwerpunkt liegt nun mal im Bereich Software. Bevor jetzt wieder das Argument „Macht doch einfach mehr Seiten" kommt, sei vorbeugend auf die entstehenden Kosten verwiesen. Abgesehen davon zeigt die Rubrik „Referenzen Hardware", für was Du Dein Geld ohne Enttäuschung ausgeben kannst.

Schwermut

[...] Nachdem ich lange Zeit dem Treiben auf dem Softwaremarkt zugesehen habe, habe ich den Eindruck, daß es nun an der Zeit ist, sich einmal auszuweinen (Achtung: Nun folgt viel „Früher-war-alles-besser-Schwermut"). [...] Die Programmierung der heutigen Programme ist nicht mehr zufriedenstellend. Jedenfalls halte ich es nicht für normal, wenn ich einen Pentium-Prozessor brauche, um sinnvoll mit Word arbeiten zu können. Auf meinem 64er hatte ich mit einem MHz und 64 KB Programme wie Starttexter oder DBase 4, die im Grunde die selben Funktionen hatten, wenn auch nicht so komfortabel. Und wenn selbst ein simples Multimedialexikon einen Pentium als Mindestvoraussetzung braucht, dann hol' ich erst mal tief Luft und geh' eine Runde spazieren. [...] Beispiel Nummer 3: TOCA 1 ist meiner Meinung nach auf keinem Computer der Welt im Softwaremodus spielbar. Woran liegt es, denn landschaftlich gibt es wirklich nicht viel zu sehen [...] Einzige Entschuldigung [...] ist, daß die Programmierer bei der heutigen Flut neuer Hardware gar keine Zeit mehr haben, sich mit der Materie [...] auseinanderzusetzen. [...] Ich würde sogar so weit gehen, zu behaupten, daß es momentan kein Programm gibt, das bei vernünftiger Programmierung mehr als einen P 200 mit 3D-Karte bräuchte. [...]

Daniel Herz, Eschweiler

PC ACTION Ich finde es unfair, wenn mich Leser mit zu Herzen gehenden Erinnerungen in Depressionen stürzen. Aber irgendwie hat Daniel recht. Wer ist verantwortlich für die Misere? Der C64 war eine Plastikkiste mit ein paar Drähten drin und unwesentlich schwieriger durchschaubar als die taktischen Finessen, die Verona Feldbusch bei einer Schachpartie zuzutrauen wären. Heute entwickelt sich die Computertechnik immer schneller und PCs bestehen aus austauschbaren Komponenten, was die Entwicklung von Spielen kniffliger macht. Wem dürfen wir also den schwarzen Peter zuschieben, wenn die Hardware nicht mehr ausgereizt wird? Strengt sich das faule Programmiererpack nicht an? Der Hardwareindustrie, weil sie dauernd neue Teile auf den Markt wirft? Sind die Konsumenten die Sünder, weil sie den Kram kaufen? Sollten die Redakteure von Spielezeitschriften vor Gericht erscheinen, weil sie begeistert über Bump Mapping & Co. berichten? Ist Bill Gates schuld, weil er in Windows XX absichtlich Performancebremsen einbaut? Was war zuerst da? Das Huhn oder das Ei? Schäm' Dich Deiner Tränen nicht, Daniel. Das ändert nichts, erleichtert aber. Ich hoffe, mein Mitleid hat Dir geholfen.

Gurken raus?

[...] Ich habe jetzt einfach mal eine ganz einfache Frage: Wieso testet Ihr solch schlechte Spiele wie Fußballfieber? Warum macht Ihr nicht [...] den Platz für solche Spiele für Werbung frei? Dann könntet Ihr für diese Werbung viel Geld verlangen und Eure nächste Ausgabe 20 Pfennig billiger machen! Also, wie wäre mein Vorschlag, denn schließlich sind Computerspieler „noch" nicht ganz blöd und können manchmal solche saumiesen Produkte vom übrigen Rest unterscheiden.

Steffen Hiesinger per eMail

PC ACTION Einfache Fragen sind mir einfach am liebsten. Wir testen Spiele wie Fußballfieber (PCA 5/99, Spielspaßwertung: glorreiche zwei Prozent), damit unsere Leser gewarnt sind. Ziel muß es sein, den gesamten Markt zu beleuchten, selbst wenn es manchmal weh tut. Fragen Sie mal Herrn Bigge, der sich mit Fußballfieber vergnügen durfte. (Beliebter Spruch: „Ich glaub's net...") Um keinen Platz zu verschwenden, haben wir die Kurztests eingeführt. Ich persönlich halte Computerspieler natürlich nicht für blöd. Aber woher sollen Zocker vorher wissen, daß ein Spiel nur so viel Unterhaltungswert wie ein Diavortrag von Verteidigungsminister Rudolf „Sprich langsam" Scharping besitzt?

Fall für Derrick

[...] Wieso werden denn anonyme Zuschriften nicht mehr berücksichtigt? Wollt Ihr mir bei vulgärer Ausdrucksweise die Polizei vor die Tür schicken können? [...]

Dennis Winkler per eMail

PC ACTION Logisch! Derricks Schergen sind auf dem Weg zu Dir. Bevor Du Dich jetzt aber überhastet nach Mexiko absetzt, verrate ich Dir noch die wahren Gründe: Vulgäre Ausdrücke stören mich nicht. Denn für entsprechende eMails hat mein Outlook, habe ich neulich herausgefunden, eine sogenannte Löschfunktion, die mittels der Taste „Entf" aktivierbar ist. Sollte wider Erwarten auch mal unflätige Briefpost eintrudeln, trainiere ich meine Wurfmotorik, indem ich besagte Elaborate in verdichteter Form und unter der Berücksichtung einer ballistischen Parabel in den Mülleimer transferiere. Vereinfacht ausgedrückt heißt das, daß ich solchen Quatsch einfach nicht veröffentliche. (Damit sollte den anderen Lesern auch klar sein, daß Dennis in seinem Brief natürlich keine Vulgärsprache verwendet hat.) Wir bringen keine anonymen Zuschriften ins Heft, weil wir einerseits der Meinung sind, daß ein Verfasser zu seinen Äußerungen stehen sollte. Andererseits behalten wir es uns in Einzelfällen vor, zu prüfen, ob sich z. B. nicht jemand einen Scherz unter falschem Namen erlaubt. Ja, das war eine Warnung.

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine eMail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

Ihre PC-Action-Redaktion

Ich mein' ja nur

Geschwindigkeitsphilosophien

Geschwindigkeit ist relativ. Wie schnell dem Spieler die 3D-Objekte um die Ohren fliegen, hängt stark von seiner Rechnerausstattung ab. Geschwindigkeit ist auch subjektiv. Reichen dem 3D-Gelegenheitsspieler schon 30 Bilder pro Sekunde, sehnt sich der Vollblut-Zocker schon nach deren 60. Doch eines ist klar: Auch bei der neuen Grafikkarten-Generation spielt die Rechengeschwindigkeit eine wichtige Rolle. So mancher Platinen-Hersteller betont hartnäckig, daß sich die neuen Rechenknechte nur durch die Bildqualität unterscheiden würden. Schnell sind sie ja alle und da machen ein paar Bilder pro Sekunde mehr oder weniger keinen Unterschied. Besonders der Voodoo3 bekommt durch eine solche Argumentation sein Fett weg. Er steht gerade im Qualitätsbereich vergleichsweise altertümlich da und die zusätzliche Geschwindigkeit nehmen sowieso nur Speed-Puristen wahr. Filmende, Abspann, Vorhang runter. Doch ganz so einfach ist das Spieleleben nicht. Qualitätsfeatures wie 32-Bit-Rendern, Spezialeffekte über den Stencil Buffer oder Anti-Aliasing (Kantenglättung) sind vor allem eines: gnadenlose Geschwindigkeitsfresser. Wer solche Verschönerungsmaßnahmen als Abgrenzungskriterium propagiert, muß der Grafikkarte auch die entsprechende Rechengeschwindigkeit verpassen. Was bringt mir denn der schönste Echtzeit-Schatten mit doppelter Lichtquellenberechnung und volumetrischer Ausdehnung, wenn mich der Spaß gleich 30% Leistung kostet? Und welcher echte Zocker verzichtet freiwillig auf 60% Performance, nur um mit 1.280x1.024 Bildpunkten anstatt in 16 Bit lieber in 32 Bit zu spielen? Freiwillige melden sich bitte bei mir.

Thilo Bayer

Conqueror Pro und Raptor 3D

Spiele-Controller **Das dynamische Steuerduett von Primax**

Der Raptor-3D-Joystick von Primax verfügt über alles, was ein Allround-Spieler im täglichen Einsatz braucht. Er vereint drei Achsen, ein Throttle, einen 4-Wege-Coolie-Hat und vier Feuerknöpfe am Stick. Die Feuertasten lassen sich dabei wahlweise auch im Dauerfeuerbetrieb nutzen. Das griffige Conqueror Pro-Gamepad hat mit 10 Knöpfen, Steuerkreuz und Vier-Wege-Coolie-Hat viel zu bieten. Der Raptor 3D kostet 80 Mark, während der Conqueror Pro mit 50 Mark zu Buche schlägt. Beiden Controllern liegt die Programmiersoftware Game Suit 98 bei.

Info: Primax, 0190-793372 (www.primax.nl)



Die Raptor 3D ist ein solider Alleskönner, der auch anspruchsvollen Steuerwünschen gerecht wird.

Cyber Drive DM822D

Laufwerke **Flinke Datendreher**

Das Laufwerk DM822D von Cyber Drive liest DVDs mit 5-facher DVD-Geschwindigkeit, also mit 6,75 MByte in der Sekunde. Im normalen CD-ROM-Modus liest es die Silberlinge mit 24xCD-ROM-Geschwindigkeit, d. h. mit ungefähr 3,6 MByte/Sek. Neben Treibern für DOS und Windows liegt dem DVD-Laufwerk auch ein Audiokabel für den Anschluß an eine Soundkarte bei. Das DM822D ist ab sofort im Handel erhältlich und kostet 199 Mark. Das 40xCD-ROM-Laufwerk kostet mit gleicher Ausstattung nur 79 Mark.

Info: Cyber Drive, 02102-3800-60 (www.cyberdrive.de)



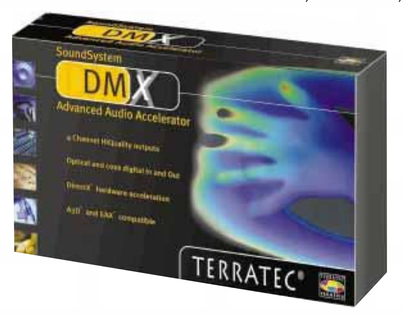
Mit dem DM822D und einem Software-Player können Sie DVD-Filme am PC ansehen.

SoundSystem DMX

Soundkarte **Der neueste Klangkandidat**

Seit Anfang Mai hat TerraTec das SoundSystem DMX für 280 Mark im Angebot. Die PCI-Soundkarte versteht sich gut mit den Sound-Schnittstellen A3D 1.0, EAX 1.0, DirectSound3D und Sensaura3D. Außerdem verfügt sie über einen digitalen Ein- und Ausgang sowie zwei Stereo-Ausgänge. Wer musikalischen Neigungen nachgeht, kann den integrierten Wavetable durch ein hochwertiges, externes Modul ergänzen.

Info: TerraTec, 02157-81790 (www.terratec.de)



Das SoundSystem DMX startet mit zwei Stereo-Ausgängen sowie digitalem Ein- und Ausgang voll durch.

IntelliMouse Explorer

PC-Maus **Mausvisionen**

Microsoft hat seine eigenen Vorstellungen von der Nagerzukunft, wie eine Präsentation deutlich machte. Die IntelliMouse Explorer verzichtet auf Mauspad und Mausball und bedient sich stattdessen einer optisch arbeitenden Sensortechnologie namens IntelliEye. Diese tastet mit Hilfe eines Prozessors bis zu 1.500 mal/Sek. die Bewegungsveränderungen der Maus ab. Dadurch soll die neue Maus auf jeder Unterlage ihr Unwesen treiben können. Zwei Tasten, die an der Seite angebracht sind, stehen neben dem Wheel für Programmierübungen bereit. Ab September soll die Maus in USB- und PS/2-Ausführung erscheinen und ca. 170 Mark kosten.

Info: Microsoft, www.microsoft.com



Microsoft setzt bei der bald erscheinenden IntelliMouse Explorer auf ein poppiges Design.

Celeron 466 und Intel 810

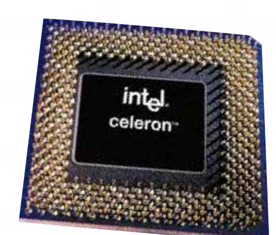
CPU/ Chipsatz **Frischer Wind beim CPU-Giganten**

Neben den Grafikchipsätzen Intel752 und Intel754 (siehe Grafikkartenspecial) stellte Intel im April zwei weitere interessante Hardwareprodukte vor. Intels Einstiegs-CPU Celeron erstrahlt mittlerweile im 466-MHz-Gewand und hat damit höhere Taktfrequenzen als der schnellste Pentium II. Er wird voraussichtlich nur in PPGA-Form (Plastic Pin Grid Array) erscheinen und damit ein Motherboard auf Sockel-370-Basis benötigen. Der Intel 810 ist hingegen ein brandneuer Motherboard-Chipsatz, der verschiedene Neuerungen beinhaltet. Zum einen verfügt er über einen integrierten Grafikchip (Intel740), zum anderen sorgt er dank der Accelerated-Hub-Architektur für eine deutlich schnellere Kommunikation mit wichtigen System-Komponenten. So umgeht diese Technik beispielsweise den PCI-Bus, um mit Festplatte, Soundkarte oder Modem zu kommunizieren. In einer aufgebohrten DC100-Version bekommt der integrierte Intel740 einen zusätzlichen Bildspeicher von 4 MByte spendiert, was deutliche Verbesserungen für die Spielegeschwindigkeit zur Folge hat.

Info: Intel, www.intel.com



Der neue Motherboard-Chipsatz Intel 810 hat einen eigenen Grafikchip gleich im Handgepäck.



Der Celeron kratzt schon an der 500-MHz-Schallmauer. Immerhin läuft er schon mit 466 MHz.

Maxi Booster 640 und Maxi Sound 128

Soundsystem **Klangvolles Duett von Guillemot**

Im Komplettpaket bietet Guillemot nun Boxen und Soundkarte an. Das Maxi-Booster-640-Boxenpaar hat ein resonanzarmes Holzgehäuse, Kalottenhochtöner, Regler für Höhen, Bässe, Lautstärke und verfügt über 40 Watt Effektivleistung. Die PCI-Soundkarte Maxi Sound 128 verwendet den Yamaha-YMF724-Chip und ist kompatibel zu SB Pro, General MIDI, DirectSound3D, A3D 1.0 und Sensaura3D. Das Audio-Kombipaket kostet 229 Mark und ist ab Mitte Mai im Handel erhältlich.

Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com)



Da gibt's was auf die Ohren: Mit Soundkarte kostet das Boxenpaar von Guillemot gerade einmal 229 Mark.

Elsa 3D Revelator

PC ACTION GOLD

Um Ihnen die 3D-Brille von Elsa (0241-6065112) nicht vorzuenthalten, nahm die Hardware-Redaktion kurz vor Redaktionsschluß das gute Stück noch unter die Lupe. Die uns vorliegende Infrarot-Variante kostet 150 Mark und wird mit einem Sender ausgeliefert, der über eine Kabelpeitsche an die Grafikkarte angeschlossen wird. Die weniger komfortable Kabelversion der Revelator kostet dagegen nur 100 Mark. Beide Varianten unterstützen bisher lediglich Direct3D-Spiele und benötigen eine Elsa-Platine der Marke Victory II, Erazor II/III oder Winner II. Außerdem sollte der Anwender über einen Monitor verfügen, der bei 800x600 Bildpunkten zumindest 100 Hertz Frequenz schafft. Im Menü der Grafikkarte können Sie die Optionen des Revelator-Treibers justieren. Darüber hinaus kann der Anwender auch direkt im Spiel per Menü den Stereoeffekt beeinflussen. Bei den Testspielen Half-Life, NFS III, Motorhead und X-Wing: Alliance machte die Revelator eine gute 3D-Figur; selten wurde das räumliche Empfinden derart realistisch nachgebildet. Die Qualität des 3D-Effekts hängt zwar vom Spiel ab, insgesamt konnten wir aber mit allen Titeln gute Ergebnisse erzielen. Wer schnell einen flauen Magen bekommt, sollte jedoch keine ausgedehnten Revelator-Ausflüge unternehmen.



Die eigentliche 3D-Brille weist deutliche Ähnlichkeiten mit der Variante von Metabyte/Wicked3D auf. Deutlich verbessert sind die Benutzerführung und die praktische Umsetzung.

Stärken: Einfache Installation, Bedienungskomfort, Verarbeitungsqualität

Schwächen: Hardware-Voraussetzungen (Monitor und Grafikkarte)

Ausstattung:	2
Features:	1-2
Performance:	1-2
Gesamturteil:	**1-2**

Hardware-Happen

Das Networking Easy Pack von Genius gibt es nun mit einem neuen Softwarebundle. Das Komplett-Paket besteht aus zwei Netzwerkkarten (davon ein HUB), 5 Metern Kabel sowie den Spielen Half-Life (deutsch) und Viper Racing und kostet 180 Mark.
Info: Genius, 02173-9743-21 (www.genius.kye.de)

Elsa bietet das 3D PowerPack exklusiv im MediaMarkt an. Der Inhalt: eine 3D Revelator nebst dazu kompatibler Elsa-Victory-II-Grafikkarte (mit Voodoo Banshee). Dazu gibt es noch die XLerate-Soundkarte von TerraTec und das Rennspiel NFS III von Electronic Arts. Das Hardware-Päckchen geht seit Anfang Mai für 333 Mark über die Ladentheke.
Info: Elsa, 0241-6065112 (www.elsa.de)

Thrustmaster rundet sein Lenkrad-Angebot mit dem Formula Charger nach unten ab. Der Einsteiger-Steuermann kommt ohne Pedale aus und verfügt über zwei Hebel am Lenker für Gas- und Bremsvorgänge. Der Preis wird bei knapp über 100 Mark liegen.
Info: Thrustmaster, 02732-791845 (www.thrustmaster.com)





Treffen der Generationen

Alles neu macht der Mai. Nachdem wir Ihnen in den letzten Ausgaben erste Praxistests der neuen Grafikkarten-Generation servieren konnten, wird es nun ernst. TNT2, Voodoo3, Savage4, PowerVR 250, Intel752 und G400 heißen die Kandidaten, die die bisherigen Spitzenreiter vom Thron verdrängen wollen. Doch gelingt dieses Vorhaben auch?

Die Grafikkartenbranche legt ein atemberaubendes Tempo bei ihren Neuentwicklungen vor. Mittlerweile hat es sich eingebürgert, alle 6-8 Monate neue Chips auf den Markt zu bringen, so daß der ambitionierte 3D-Spieler vor der Qual der Wahl steht. Bankkonto plündern oder schweren Herzens eine Karten-Generation auslassen? Wenn schon das Sparschwein killen, welche Karte soll es dann sein? Die Hardware-Redaktion geht diesen Fragen ausführlich nach. Bitte beachten Sie auch das Thema Technik, das wichtige Fragen für einen anstehenden Kartenkauf beantwortet, und die Heft-CD. Hier finden Sie Tips zum Voodoo3 und die neueste Sharewareversion von PowerStrip, mit der Sie bequem Ihre Grafikkarte tunen können.

Testumgebung

Unsere Testphilosophie beinhaltet, daß wir die eingehenden Grafikkarten vor den Prüfungen optimieren. Das wichtigste Ziel bei diesem Vorgang

Grafiktrends 1999

Welche Neuerungen haben TNT2 & Konsorten im Handgepäck? Wir geben Ihnen den Schnellüberblick über die wichtigsten Innovationen.

32 MByte RAM Ob TNT2, Savage4, G400 oder Rage 128: All diese Chips können bis zu 32 MByte Grafikspeicher ansprechen. Der Nutzen für den Anwender ist bei aktuellen Spielen aber vergleichsweise gering, da nur extrem hohe Auflösungen in 32 Bit Farbtiefe nach dieser RAM-Ausstattung verlangen.

Hohe 3D-Auflösungen Eine dicke Speicherausstattung ist die Grundvoraussetzung für Spielspaß in hohen Auflösungen. Noch wichtiger: die Zeichenleistung der Karte. Und die reicht bei Chipkandidaten der Marke TNT2 oder Voodoo3 locker für 1.280x1.024 Bildpunkte in 16 Bit Farbtiefe aus.

Echtfarben-Rendern ATI zeigt der Konkurrenz mit der Rage Fury, daß 24/32-Bit-genaues Rendern auch in hohen Auflösungen mit geringen Performanceverlusten zu schaffen ist. Nun liegt es an den Spieleprogrammierern, diese Möglichkeiten überzeugend in ihren Entwicklungen umzusetzen.

Hohe Taktfrequenzen War letztes Jahr ein Chiptakt von 100 MHz die Schallmauer, sind noch dieses Jahr die 200 MHz fällig. Der neueste Schrei sind Grafikchips derselben Serie, die mit unterschiedlichen Taktfrequenzen laufen. Für den Spieler ist diese Maßnahme undurchsichtig, da sich die abweichenden Taktungen höchst unterschiedlich in Spielen bemerkbar machen.

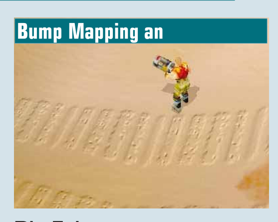
AGP 4X Es gibt zwar noch keine Motherboards für AGP 4X, aber manche Karten werden schon mit diesem Interface ausgeliefert. Steckplatztechnisch passen 4X-Karten auch in 2X-Slots, 2X-Karten aber nicht in 4X-Slots.

ist es, alle Kandidaten möglichst gleich zu behandeln. So schalten wir bei sämtlichen Messungen die vertikale Synchronisation ab (VSync off), die die Zusammenarbeit zwischen Monitor und Grafikkarte regelt. Läßt man diese an (VSync on), so muß ein Hochleistungs-Beschleuniger unter Umständen auf den Monitor warten, bis er ein neues Bild berechnen kann. Bei manchen Platinen läßt sich VSync bequem im 3D-Menü abschalten, bei anderen muß der Anwender das Utility PowerStrip bemühen. Bei den Tests auf den nächsten Seiten finden Sie immer eine Anleitung, wie Sie die vertikale Synchronisation abstellen können. Drei Systeme standen der Hardware-Redaktion für die Prüfarbeit zur Seite. Auf Slot-1-Seite kamen ein Pentium II 300 sowie ein Pentium III 500 zum Einsatz (Board: Gigabyte GA686BX), die Sockel-7-Fraktion vertrat ein K6-2 400 (Board: Tekram P5MVP-A4 mit VIA MVP3).

Bump Mapping: Der 3D-Hype

Schon letztes Jahr wurde Bump Mapping als Meilenstein der 3D-Effekt-Geschichte gehandelt. Die Aussichten waren gut, aus den flachen Spieleumgebungen blühende Landschaften mit „fühlbaren" Oberflächenstrukturen zu machen. Bis heute sah die Spieleunterstützung aber mager aus; lediglich Robo Rumble (Glide) und Speed Busters schmückten sich damit. 1999 wird sich Bump Mapping aber stärker durchsetzen und zahlreiche Top-Titel verschönern. Descent 3, Drakan, Black&White, Expendable, Slave Zero, Dark Reign 2, Battlezone 2, Shadow Man und Messiah sind einige Beispiele, die sich von dieser Technik realistischere Spielumgebungen versprechen. Dabei gibt es verschiedene Bump-Mapping-Techniken, die zu unterschiedlichen Ergebnissen führen. Die Standardvariante (Embossing) blendet einfach zwei Texturen (normale Textur plus Graustufentextur) übereinander. Dadurch können auch „betagte" 3D-Chips wie Riva128, Intel740 oder Matrox G200 Bump Mapping durchführen, obwohl sie für diesen Vorgang zwei Durchgänge benötigen. Alle Vertreter der neuen Grafikkarten-Generation sowie TNT und Voodoo2 haben zwei Textureinheiten bzw. Zeichenmaschinerien, so daß sie nur einen Zyklus für die Berechnung benötigen. Brandneu ist das Environment Mapped Bump Mapping, das bisher offiziell nur vom Matrox G400 (und vom Permedia 3) unterstützt wird. Diese Technik ist in DirectX Version 6 integriert und benötigt gleich drei Texturen – eine normale Textur plus Graustufentextur plus Umgebungstextur.

Bump Mapping an



Die Fahrzeugspuren werten die Vegetation auf.

Bump Mapping aus



Ohne BM wirkt die Landschaft künstlich.



Das Environmental Bump Mapping von Expendable setzt neue Optik-Maßstäbe.

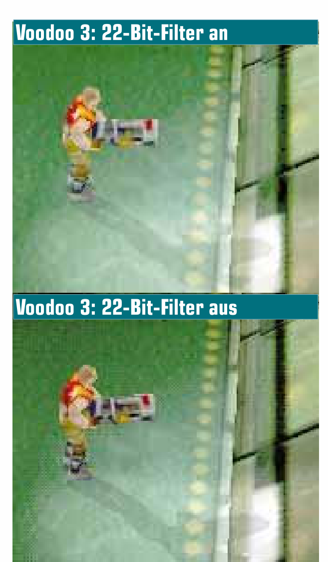
Die 32-Bit-Frage

Im Wettbewerb der 3D-Features spielt das Verarbeiten der Spieledaten in 32 Bit Farbtiefe eine zentrale Rolle. So kann der Voodoo3 seine Daten standardmäßig nur in 16 Bit Farbtiefe (also mit ca. 65.000 Farben) auf den Monitor ausgeben, während die Konkurrenz 24/32 Bit beherrscht (16,7 Mio. Farben plus Transparenzinfos). Immerhin sorgt ein zuschaltbarer Verschönerungsfilter für weichere Farbverläufe beim Voodoo3, was 3dfx als "22-Bit-Rendern" bezeichnet (siehe Screenshot). Die Bewertung dieses Nachteils der V3-Architektur kann nur anhand von Spielen erfolgen. Zuerst muß ein Titel 24-/32-Bit-Rendern unterstützen, was noch längst keine Selbstverständlichkeit ist. Immerhin erfüllt eine wachsende Zahl an Neuerscheinungen diese Bedingung (z. B. Rollcage, Speedbusters, Dethkarz, Half-Life). Nur nimmt der Zocker den Qualitätsunterschied zwischen 16 und 32 Bit nicht automatisch wahr (bestes Beispiel: Q2 und Turok 2), da das Ausgangsmaterial der Texturen nicht immer in Echtfarben vorliegt. Erst bei hervorragend programmierten 24-/32-Bit-Spielen der Marke Expendable haben TNT2 und Rage 128 einen Qualitätsvorteil, da die 16-Bit-Technik bei mehreren Texturschichten und Transparenzebenen Beschränkungen offenbart. Wichtig ist dabei auch die 3D-Auflösung: In 640x480 fallen 16-Bit-Fehldarstellungen viel deutlicher auf als in 1.280x1.024. Eine ganz andere Frage ist, wie schnell diese Karten 24/32 Bit in 3D berechnen können. Ab 1.024x768 Bildpunkten muß der Spieler auf einer schnellen CPU jedenfalls mit fühlbaren Geschwindigkeitseinbußen rechnen.

Thilo Bayer

Voodoo 3: 22-Bit-Filter an

Voodoo 3: 22-Bit-Filter aus



Die Unterschiede zwischen der Bildausgabe in 16 und 22 Bit Farbtiefe sind besonders in der Nahansicht gut zu erkennen. Mit echtem 32 Bit ist der 22-Bit-Filter nicht zu vergleichen.

3D-Tests

Auf der Cover-CD

Um Geschwindigkeit und Bildqualität der 3D-Beschleuniger zu testen, haben wir zahlreiche Spiele als Prüfsteine verwendet. Auf der Cover-CD finden Sie den Nice-2-Benchmark, mit dem Sie auf eigene Faust die Performance Ihres Spielerechners bestimmen können. Bitte installieren Sie diesen nicht, wenn Sie schon eine Vollversion von Nice 2 auf Ihrem System haben. Hier eine Übersicht der Spiele.

- Half-Life Version 1.09
- Turok 2 Demoversion
- Incoming Framecounter
- Quake 2 Version 3.20
- Motorhead Version 2.2
- Nice 2-Benchmark
- Expendable 1.0

Sprinter: Voodoo3 3000

In unserem Grafikkarten-Lineup ist der Voodoo3 aufgrund der 3D-Technik der umstrittenste Kandidat. Wie gut sind Geschwindigkeit und Bildqualität der 3dfx-Entwicklung wirklich?



Chip und Speicher der Voodoo3 3000 laufen mit satten 166 MHz Taktfrequenz.

Der Bratpfannen-Passivkühler ist notwendig, um die Wärmeentwicklung zu reduzieren.

Seit Mitte April stehen Beschleuniger der Marke V3 2000 und 3000 in den Händlerregalen. Die Hardware-Redaktion hat sich intensiv mit dem 3D-Anwärter beschäftigt und alle für Spieler wichtigen Erkenntnisse zusammengetragen.

Bühne frei

Als erste Voodoo3-Variante erreichte uns die V3 3000, die mit 16 MByte SDRAM ausgestattet ist. Für satte 399 Mark erhält der Käufer neben einer V3-Platine mit TV-Ausgang ein sehenswertes Spielebundle. Immerhin tummeln sich neben FIFA ´99 und Unreal auch eine Spezialversion von Descent 3 (Sol Ascent) sowie ein Upgrade-Coupon für Unreal Tournament im schicken Platinenkarton. Für den kleinen Bruder V3 2000 wird es dagegen kein Bundle geben. Bei den Leistungswerten unterscheiden sich die V3-Varianten durch Taktfrequenz und den verwendeten Speicher. Von 143 MHz (V3 2000) über 166 MHz (V3 3000) bis zu 183 MHz (V3 3500) steigt die theoretische Füllrate der Chips linear an. Zur spielerischen Geltung kommen diese Unterschiede jedoch erst auf einer schnellen CPU. Deshalb lohnt sich das Übertakten eines V3 2000 mittels PowerStrip erst dann, wenn mindestens ein flotter Pentium II im Rechner arbeitet. Zu empfehlen ist diese Maßnahme nur bedingt, da sich dadurch die Garantie in Luft auflöst. Im Handgepäck mit den Treibern kommt ein neuer OpenGL-Spieletreiber mit Versionummer 1.48 – einen echten OpenGL-Treiber (ICD) hat 3dfx immer noch nicht fertiggestellt. Im Dauerbetrieb zeigte die V3 3000 trotz Wärmeentwicklung bei uns keine Aussetzer.

Spiele-Impressionen

Eines kann man dem V3 3000 nicht vorwerfen: daß er nicht teuflisch schnell wäre. Selbst ein V2-SLI-System hat leicht das Nachsehen, obwohl kein SLI-Besitzer nur deshalb aufrüsten sollte. In den Fragen der Kompatibilität schneidet der Voodoo3 gut ab, da er alle wichtigen 3D-Schnittstellen abdeckt. Kleinere Probleme sind bei Glidespielen zu erwarten, bei denen auch schon der Banshee Kummer machte (unter anderem NHL 99, NBA 99, NFS 3 oder Unreal). Auf der Heft-CD (Grafikkarten-Special) und im Internet unter www.billsworkshop.com erhalten Sie einige Tips zu diesem Thema. Was die Bildqualität angeht, so braucht sich der Voodoo3 in 16 Bit Farbtiefe vor keinem Konkurrenten zu verstecken. Der Anwender kann im 3D-Menü einen Verschönerungsfilter aktivieren, der nur minimale Performanceauswirkungen hat. In der aktuellen Treiberversion ist jedoch nur der D3D-Filter richtig eingebaut; den Glide-Schalter sollte man über PowerStrip einstellen. Die zweifellos bestehenden Qualitätsnachteile der V3-Architektur (16 Bit Rendern, 16 Bit Z-Buffer, max. 16 MByte Speicher, geringe Texturgrößen, kein AGP-Texturing) machen sich bei Spielen bisher kaum bemerkbar. Bis zum Erscheinen von TNT2-Ultra-Platinen bleibt der V3 3000 jedenfalls der Geschwindigkeitskönig.

Versionen

Die V3-Varianten im Überblick.

V3	Takt	Besonderheiten
2000	143 MHz	Kein Bundle, PCI-Version
3000	166 MHz	Spielebundle, TV-Ausgang
3500	183 MHz	Bundle, LCD- und TV-Ausgang

Tuning: Voodoo3

Um die vertikale Synchronisation (VSync) zwischen Grafikkarte und Monitor auszuschalten, sollten Sie die neueste PowerStrip-Version von der Heft-CD installieren und Folgendes einstellen.

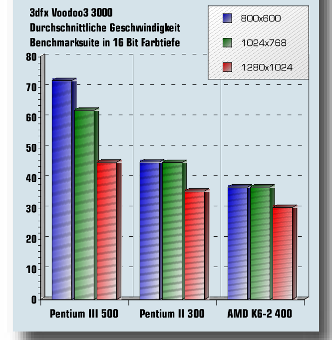
Unter diesem Menüpunkt verbergen sich die Leistungsschalter für die Voodoo3.

Sowohl in D3D als auch in Glide sorgen die VSync-Schalter für mehr Geschwindigkeit.

Wer hohe Ansprüche an die 3D-Bildqualität legt, sollte die 22-Bit-Ausgabe auswählen.

Speed: V3

Die Performance demonstriert, welche 3D-Reserven der Chip hat. Erst bei 1.280x1.024 kommt der V3 etwas ins Schwitzen.



Voodoo3 3000

Hersteller:	3dfx
Info-Telefon:	00180-5177617
Web-Site:	www.3dfx.com
Preis:	DM 399,-
Stärken:	Hohe Taktfrequenz, Glide-Unterstützung, AMD-optimiert
Schwächen:	16 Bit-Beschränkung, Speed in Direct3D, Texturgrößen
Ausstattung:	1-2
Features:	2+
Performance:	1-2
Gesamturteil:	**1-2**

» 3D pur: Pfeilschnell und gute Bildqualität in 16 Bit «

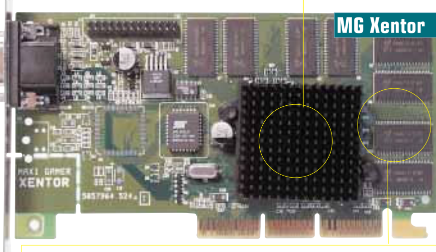
Alleskönner: Riva TNT2

Rechtzeitig zum Schwerpunktthema trudelten zwei finale Beschleuniger auf TNT2-Basis im Labor ein. Verfolgen Sie mit uns, ob die Erazor III und Maxi Gamer Xentor das Tor zum 3D-Thron aufstoßen.

Obwohl ursprünglich der April angepeilt war, kommen die ersten TNT2-Platinen nun doch erst im Mai in den Handel. In vorderster Front steht die Maxi Gamer Xentor von Guillemot, die uns in einer schicken Verkaufsverpackung zuging. Kurz darauf werden alle anderen Anbieter nachziehen.

Elsa Erazor III

Elsa geht bei der Erazor III keine Speicherkompromisse ein und gönnt dem Spieler-Flaggschiff satte 32 MByte SDRAM. Weitere Ausstattungsvorzüge weist die Karte durch das Spielebundle (Rollcage), das Handbuch und eine sechs Jahre umfassende Garantie auf. Insofern erscheint der stolze Preis von 399 Mark für das Board durchaus fair. Ein Soft-DVD-Player muß jedoch für 30 Mark separat gekauft werden. Hardwareseitig basiert die Erazor III auf dem „normalen" TNT2 und verfügt aus Stabilitätsgründen über eine konservative Taktung von 125/140 MHz (Chip/Speicher). Dieser Umstand ist in der Spielepraxis aber kaum zu spüren. Wie bei allen TNT/TNT2-Karten sollte man beim Einbau darauf achten, im Motherboard-BIOS den Eintrag „Assign IRQ to VGA" auf Enabled zu stellen. Nach der Installation wird der Anwender mit den bekannten Tuningmenüs der Riva-Karten von Elsa konfrontiert. Die Erazor III zeigte vor allem im Bereich Bildqualität eine erstklassige Spielevorstellung. Im Geschwindigkeitsrennen gegen den Riva TNT konnte sie sich in hohen Auflösungen und auf schnellen Rechnern profilieren. Im direkten Vergleich zum V3 skaliert der TNT2 etwas besser mit der CPU-Leistung und gibt gerade in reinen Direct3D-Spielen eine fulminante Vorstellung. Etwas enttäuschend fällt der 3DNow!-Support und die Geschwindigkeit in 32 Bit Farbtiefe aus. So verliert die Erazor III auf einem PIII 500 in 1.280x1.024 Bildpunkten bis zu 70% gegenüber der 16-Bit-Darstellung.



Der TNT2 arbeitet mit 135 MHz und wird von einem passiven Kühlkörper garniert.

Der integrierte SDRAM mit 6 ns Zugriffszeit erlaubt eine Frequenz von 166 MHz.

Maxi Gamer Xentor

Der erste TNT2-Beschleuniger von Guillemot setzt auf einen mit 135 MHz getakteten Chip sowie 16 MByte SDRAM (166 MHz). Ausstattungspluspunkte sucht man bei der Xentor vergebens, da sie mit einem aggressiven Preis von 280 Mark an den Start geht. Immerhin umfaßt das Bundle Treiber, Spieledemos und einen DVD-Player. Im Karton befinden sich die Referenztreiber 0125 von nVidia ; bei unserem Preview in PCA 5/99 konnten wir mit fortgeschrittenen Treibern benchmarken. Sie bieten die gleichen 3D-Optionen wie die Detonator-Treiber. Um VSync auszuschalten, müssen Sie entweder PowerStrip installieren oder den Tip aus dem Tuningkasten anwenden. Wie nicht anders erwartet, konnte sich die Xentor vor allem in D3D-Spielen und auf unserem PIII-System gut in Szene setzen. Einerseits brachten die zusätzlichen MHz nur geringe Geschwindigkeitsvorteile, auf der anderen Seite fiel die Beschränkung auf 16 MByte erst in 1.280x1.024 in 32 Bit negativ auf. Ansonsten lassen sich die Erkenntnisse bei der Erazor III 1:1 auf die Xentor übertragen. Weniger schön war die Wärmeentwicklung der Xentor, die bei schlecht belüfteten PCs zu Problemen führen kann. Außerdem funktionierte der schnelle Neustart von Windows nicht mehr, was auf einen IRQ-Fehler zurückzuführen ist.

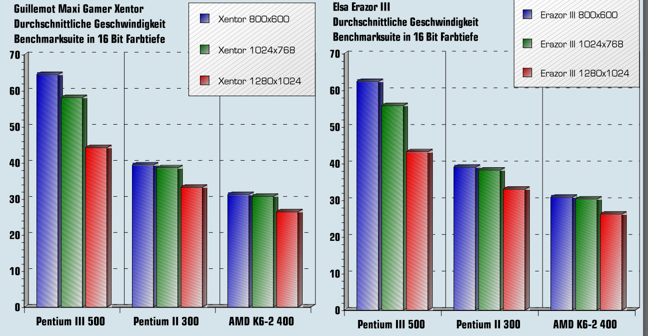
Chip und Speicher sind mit 125/140 MHz vergleichsweise niedrig getaktet.



Speichertechnisch geht Elsa in die Vollen und bietet 32 MByte SDRAM.

Speed: Riva TNT2

Auf dem PII 300 und K6-2 400 verlieren die TNT2-Karten wenig Speed beim Wechsel in hohe Auflösungen. Erst der PIII 500 liefert die Polygondaten schnell genug.



Erazor III

Hersteller: Elsa
Info-Telefon: 0241-6065112
Web-Site: www.elsa.de
Preis: DM 399,-

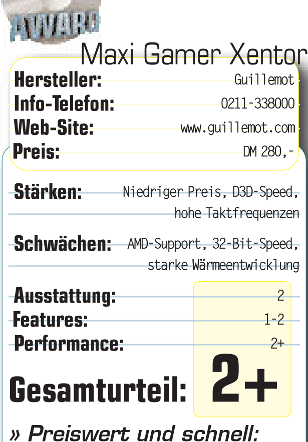
Stärken: Geschwindigkeit in Direct3D, 32 MByte RAM, hohe Garantiezeit

Schwächen: aktueller AMD-Support, niedriger RAM-Takt, 32-Bit-Speed

Ausstattung: 1-2
Features: 1-2
Performance: 2+

Gesamturteil: 1-2

» Sehr guter Allrounder mit dicker Ausstattung «



Maxi Gamer Xentor

Hersteller: Guillemot
Info-Telefon: 0211-338000
Web-Site: www.guillemot.com
Preis: DM 280,-

Stärken: Niedriger Preis, D3D-Speed, hohe Taktfrequenzen

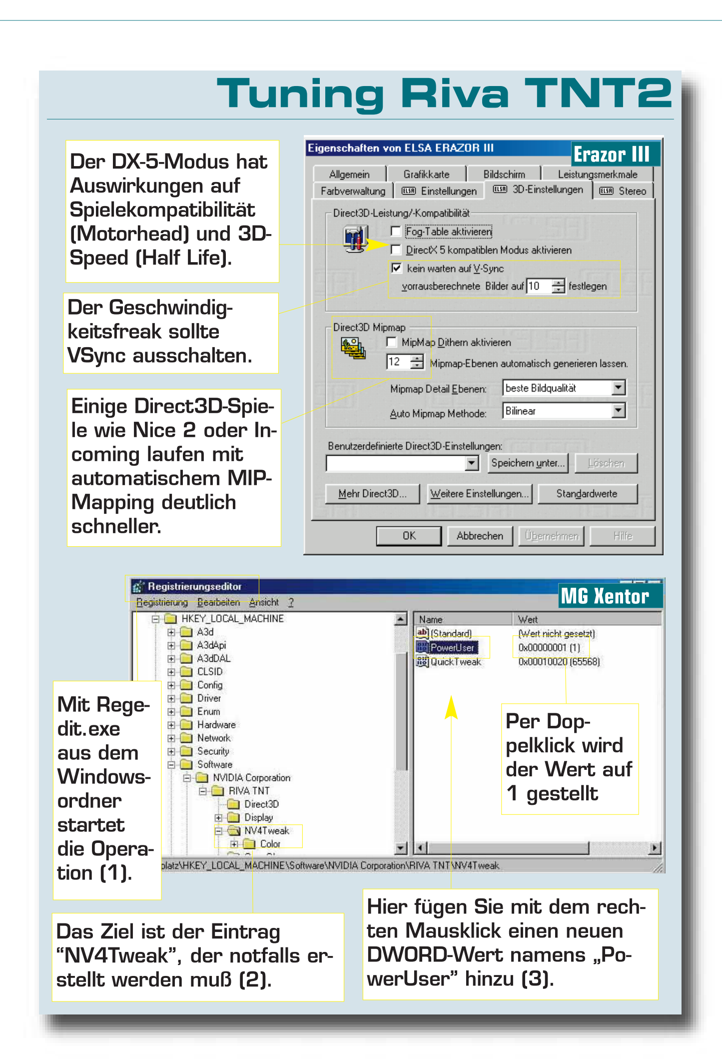
Schwächen: AMD-Support, 32-Bit-Speed, starke Wärmeentwicklung

Ausstattung: 2
Features: 1-2
Performance: 2+

Gesamturteil: 2+

» Preiswert und schnell: ideal für 3D-Aufsteiger «

Tuning Riva TNT2



Der DX-5-Modus hat Auswirkungen auf Spielekompatibilität (Motorhead) und 3D-Speed (Half Life).

Der Geschwindigkeitsfreak sollte VSync ausschalten.

Einige Direct3D-Spiele wie Nice 2 oder Incoming laufen mit automatischem MIP-Mapping deutlich schneller.

Mit Regedit.exe aus dem Windowsordner startet die Operation (1).

Per Doppelklick wird der Wert auf 1 gestellt

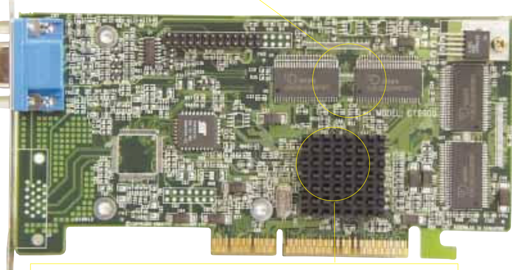
Das Ziel ist der Eintrag “NV4Tweak”, der notfalls erstellt werden muß (2).

Hier fügen Sie mit dem rechten Mausklick einen neuen DWORD-Wert namens „PowerUser” hinzu (3).

Preview: AGP-V3800

Auch Asus bleibt bei seinen Platinenprodukten nVidia treu und wird nach der AGP-V3400 (TNT) mehrere Varianten der AGP-V3800 (TNT2) auf den Markt bringen. Für unsere exklusive Preview erreichte uns die High-End-Variante V3800 TVR, die neben einem Videoein- und -ausgang noch 32 MByte RAM und eine Shutterbrille für den 3D-Overkill beinhaltet. Wer keine Video- oder Fernsehambitionen hat, erhält selbstverständlich auch eine „normale” TNT2-Version. Die preisliche Bandbreite liegt zwischen 300 Mark für den TNT2-Minimalisten und 450 Mark für den Ausstattungsfreak. Allen Produktvarianten gemeinsam ist der Aktivkühler und die ausgefeilte Bedienungssoftware, die auch Übertaktungsvorgänge zuläßt. Dadurch läßt sich das standardmäßig mit 125/150 MHz getaktete Board durchaus auf 140/165 MHz hochtunen. Mit den Standardeinstellungen erreicht die V3800 ungefähr das Leistungsniveau der Erazor III. Wer durch das Übertakten seine Garantie nicht verlieren will, sollte auf den TNT2-Ultra-Beitrag von Asus warten.

Asus läßt seine TNT2-Karten standardmäßig mit 125/150 MHz arbeiten.



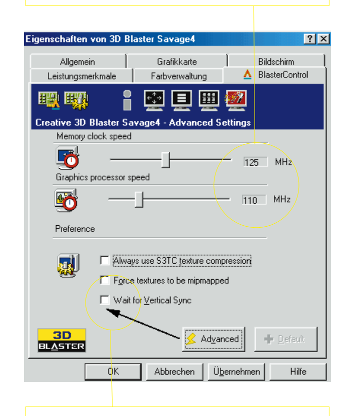
Aktivkühler und hochwertiger RAM sind die Grundlagen für das erfolgreiche Übertakten der Karte.

Underdog: S3 Savage4

Nach der S3-Preview in PCA 5/99 mußte sich diesen Monat die 3D Blaster Savage4 von Creative Labs beweisen.

Creative Labs stellte uns die 3D Blaster Savage4 für Previewzwecke zur Verfügung, die mit 110/125 MHz (Chip/Speicher) getaktet war. Wie die meisten Savage4-Karten im Endkundenmarkt basiert sie auf der Pro-Chipvariante, die die höchsten Taktfrequenzen zuläßt. Es ist dabei sehr wahrscheinlich, daß einige Anbieter das Maximum von 125/143 MHz ausreizen werden. Die Besonderheiten der 3D Blaster Savage4 sind in Ausstattung (32 MByte SDRAM und Expendable-Vollversion) und Preis (250 Mark) zu sehen. Selbstverständlich unterstützt sie die Texturenkompression von S3 (S3TC), die seit Version 6.0 in DirectX zu finden ist. Noch ist der Spielesupport eher mager (Wargasm, Expendable), doch schon bald werden echte S3TC-Spiele mit Qualitätsvorteilen kommen (Unreal Tournament, Quake 3 Arena, MotoCross Madness 2, Anachronox), die bis zu 50 MByte Texturen pro Spielszene besitzen. Die Praxistests verliefen streßfrei, auch wenn die Treiber noch deutlich getunt werden müssen. Im aktuellen Stadium liegt die Geschwindigkeit leicht unterhalb der Rage Fury, was angesichts der höheren Taktung auf Treiberprobleme schließen läßt. Auffallend war der starke Performance-Einbruch beim Umstieg auf höhere Auflösungen. Die Qualitätstests mit der Savage4 fielen sehr ansprechend aus. Spezielle S3TC-Levels für Unreal und Q2 demonstrierten deutlich, daß die Qualität der Texturen durch die Kompression nur minimal leidet.

Hier können Sie den Chip- und Speichertakt bis 143 MHz hochschrauben.



Dieser Schalter sollte wie im Bild deaktiviert werden, um die maximale Geschwindigkeit zu erreichen.

Creative Labs gönnt seiner 3D Blaster Savage4 immerhin 32 MByte SDRAM.

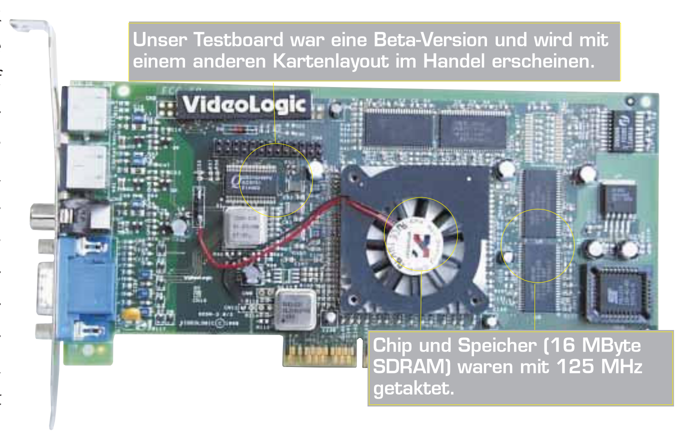
Der brandneue S3-Chip begnügt sich mit einem vergleichsweise kleinen Passivkühler.

VideoLogic Neon 250



Was lange währt, wird endlich gut. Nach der PowerVR-Sendepause meldet sich VideoLogic mit einem neuen Chip zurück.

Nach der Arbeit für die Dreamcast-Konsole setzt VideoLogic (06103-934714) alles daran, PC-Grafikkarten mit dem PowerVR 250 erfolgreich in den Handel zu bringen. Unsere Messungen mit einem 125 MHz getakteten Previewboard Neon 250 haben gezeigt, daß die Chancen nicht schlecht stehen. Grundsätzlich gleicht der PowerVR 250 seine niedrige Taktfrequenz durch die besondere Zeichentechnik aus. Er berechnet die Bilder nicht Zeile für Zeile, sondern bringt das Bild in kleinen Blöcken (engl.: Tiles) auf den Bildschirm. Beim Vorgänger PowerVR PCX2 hing die 3D-Geschwindigkeit sehr stark von der CPU-Leistung ab. Die Neon 250 zeigte aber auch auf einem Pentium II 300 schon ansprechende Performancewerte und verlor beim Wechsel von 800x600 auf 1.024x768 Bildpunkte nur minimal an Geschwindigkeit. Auf dem Pentium III 500 sah die Situation anders aus: Frei von CPU-Hindernissen sank die Framerate beim Umstieg auf 1.024x768 in 16 Bit um ca. 25%. In 32 Bit Farbtiefe brach die Spieleleistung deutlich ein, was aber am Previewcharakter der Neon 250 liegen kann. Gerade in Half-Life und Q2, die einen speziellen PowerVR-Renderer verwendeten, konnte das Board glänzen und in TNT2-Regionen vordringen. Lediglich kleinere Transparenzfehler störten das Bild in Half-Life. In Direct3D müssen die PowerVR-Techniker noch etwas nachsitzen, um die Konkurrenz ähnlich gut attackieren zu können. Der angestrebte Preis von 390 Mark katapultiert die Neon 250 in obere Preisregionen.



Unser Testboard war eine Beta-Version und wird mit einem anderen Kartenlayout im Handel erscheinen.

Chip und Speicher (16 MByte SDRAM) waren mit 125 MHz getaktet.

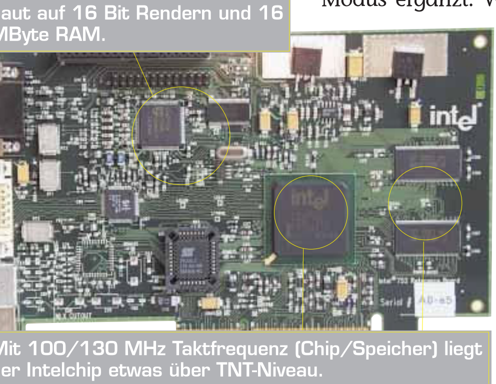
Der Nachfolger: Intel752

intel.

Hat der CPU-Gigant mit dem Intel752-Grafikchip den Beschleuniger-Joker in der Hinterhand?

Die neueste Grafikerrungenschaft von Intel nennt sich Intel752. Der Chip ist das erste Mitglied einer Produktfamilie, die einen gleichen Kernbaustein verwenden, aber jeweils andere Ausstattungsmerkmale haben. So ist der i752 mit 100 MHz getaktet und greift mit 133 MHz auf den Grafikspeicher zu. Zur 3D-Rechenarbeit verwendet er die gängigen Schnittstellen Direct3D und OpenGL. Die Grafikausgabe ist dabei nur im 3D-Modus auf 16 Bit Farbtiefe beschränkt. Die Baupläne werden von zwei Textureinheiten, einem maximalen Speicher von 16 MByte sowie dem AGP-2X-Modus ergänzt. Wird der Chip direkt auf Intel-Mainboards verbaut, kann keine zusätzliche AGP-Karte eingesteckt werden. Der flottere Intel754 wird über einen höheren Speichertakt sowie AGP 4X verfügen. Beide Grafikchips werden wohl nicht an die Geschwindigkeit eines TNT2 oder Voodoo3 heranreichen, dennoch konnten wir uns dank eines Previewboards der i752 exklusiv von der guten Bildqualität überzeugen. Welcher Hersteller Grafikkarten mit den neuen Chips basteln wird, ist noch unklar.

Die 3D-Architektur des Intel752 baut auf 16 Bit Rendern und 16 MByte RAM.



Mit 100/130 MHz Taktfrequenz (Chip/Speicher) liegt der Intelchip etwas über TNT-Niveau.



Diese Grafikdemo zeigt die 3D-Qualitäten des i752-Chips.

Chip-News

Die Millennium G400 ist mit ihren 16 MByte SGRAM und Investionskosten bei ca. 400 Mark noch nicht auf dem Markt, da kündigt Hersteller Matrox (089-6144740) bereits die MAX-Version an. Sie verwendet einen höher getakteten G400-Chip, einen höherwertigen RAMDAC (360 MHz) und 32 MByte SGRAM. Laut Hersteller soll sie 30% schneller sein. Die MAX wird 600 Mark kosten und Expendable beinhalten. Erst vor kurzem kündigte ATI (089-665150) eine schnellere Variante des Rage 128 an. Der Rage 128 Pro soll durch 32 MByte RAM und eine verbesserte Architektur bis zu 50% mehr Leistung bringen. Erste Grafikkarten mit dem AGP-4X-fähigen Chip sollen im Spätsommer erscheinen.

Das Endspiel

Ihnen raucht angesichts technischer Details schon der Kopf? Dann wird es Zeit, die Ergebnisse in zusammenfassende Bahnen zu lenken. Hier das vorläufige Fazit zum Thema 3D-Grafikkarten und Spiele:

Sie sind immer noch unsicher, ob Sie sich am 3D-Wettrüsten beteiligen sollen? Unsere Beispiele helfen weiter.

Fall 1: Kein AGP-Slot

Damit sind die meisten Platinen aus dem Rennen. Unser Tip: entweder V3 2000 PCI kaufen oder auf die PCI-Versionen von Savage4-Boards warten.

Fall 2: CPU von AMD

NVidia ist bisher nicht gerade für eine gute Unterstützung der AMD-CPUs mit 3DNow! bekannt. Unser Tip: Entweder die Diamond Monster Fusion oder die Voodoo3 3000 einbauen.

Fall 3: CPU von Intel

Wer einen Einstiegs-P-II oder einen Pentium-Rechner besitzt, sollte seine Investition überdenken. Eine Banshee oder TNT reicht bis zu 1.024x768 aus.

Fall 4: Add-On-V2

V2-SLI-Besitzer sollten nur dann auf V3 3000 upgraden, wenn sie die Slots einsparen wollen. Besitzer einer Single-Voodoo2 werden durch eine bessere Bildqualität und höhere 3D-Auflösungen belohnt.

Fall 5: 15-Zoll-Monitor

Der größte Vorteil von TNT2 und V3 liegt in ihren Zeichenleistungen in Auflösungen bis zu 1.280x1.024. Auf einem 15-Zoll-Monitor bringt das herzlich wenig, da diese kaum über 960x720 hinausgehen.

Fall 6: Der 2D-Spieler

Lohnt sich eine neue Karte auch für den Strategiespieler mit gelegentlichen 3D-Ausflügen? Eher nicht. Spiele wie Anno 1602 profitieren stärker von CPU und RAM als von einer dicken Grafikkarte. Earth 2150 oder Diablo 2 könnten dieses Vorurteil kippen.

Fall 7: Der 3D-Freak

Geschwindigkeitsfanatiker mit einer PIII-CPU sollten ihr Geld zurückhalten und auf V3 3500 oder Boards mit TNT2-Ultra-Chip warten.

Kommentar

Thilo Bayer

Zweifelsohne verrichten Voodoo3 und TNT2 ihre 3D-Arbeit schneller und teilweise etwas schöner als ihre Vorgänger. Aber: Keiner der Kandidaten kann auf einer langsamen CPU Geschwindigkeitswunder vollbringen. Insofern offenbart die neue 3D-Generation erst auf schnellen Intel-CPUs oder in hohen Auflösungen Vorteile gegenüber TNT und Banshee.

V3 3000: *Bis zum Erscheinen des V3 3500 oder Boards mit TNT2 Ultra der Geschwindigkeitskönig. Die Bildqualität wurde im Vergleich zum V2 verbessert und sieht dank Schmuckfilter richtig gut aus. Die V3-Technik ist jedoch wenig zukunftsorientiert, was einige Spieletitel dieses Jahr durch Qualitätseinbußen bestrafen werden.*

Erazor III: *Elsa liefert lieber 32 MB RAM als hohe Taktfrequenzen. Den Schnittstellenkampf mit dem V3 gewinnt die Erazor III deshalb nur bei D3D-Titeln. Trotzdem eine zukunftssichere Investition.*

Maxi Gamer Xentor: *Unser Preistip geht mit einer mageren Ausstattung an den Start, liefert dafür aber geringfügig höhere Frameraten als die Erazor III. Beiden gemeinsam ist die momentan schlechte Treiberunterstützung für aktuelle AMD-CPUs.*

Rechenzentrum

Im Folgenden sehen Sie, wie gut die 3D-Karten mit verschiedenen CPUs zusammenarbeiten. Die absoluten Zahlen entsprechen der durchschnittlichen Geschwindigkeit in allen Spiele-Benchmarks. Als Grundlage für die Prozentangaben mußte eine Voodoo-Banshee herhalten.

Pentium III 500

	Banshee	Riva TNT	Erazor III	MG Xentor	V3 3000
800x600	55 (+/- 0)	57 (+ 4%)	62 (+14%)	65 (+18%)	72 (+31%)
1.024x768	40 (+/- 0)	46 (+14%)	56 (+40%)	58 (+46%)	62 (+56%)
1.280x1.024	27 (+/- 0)	32 (+12%)	43 (+59%)	44 (+63%)	45 (+66%)

Pentium II 300

	Banshee	Riva TNT	Erazor III	MG Xentor	V3 3000
800x600	42 (+/- 0)	39 (- 6%)	39 (- 7%)	39 (- 6%)	45 (+ 8%)
1.024x768	35 (+/- 0)	36 (+ 1%)	38 (+8%)	39 (+ 9%)	45 (+28%)
1.280x1.024	26 (+/- 0)	27 (+ 5%)	33 (+26%)	33 (+27%)	36 (+37%)

AMD K6-2 400

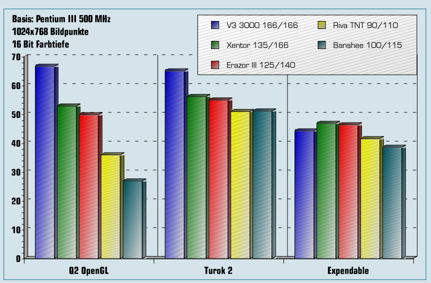
	Banshee	Riva TNT	Erazor III	MG Xentor	V3 3000
800x600	35 (+/- 0)	31 (-13%)	31 (-12%)	31 (-12%)	37 (+ 6%)
1.024x768	32 (+/- 0)	29 (- 9%)	30 (- 3%)	31 (- 3%)	37 (+17%)
1.280x1.024	25 (+/- 0)	25 (- 1%)	26 (+ 7%)	26 (+ 7%)	30 (+22%)

Pentium III 500: 3D-Speed in 16/32 Bit; Nice 2, Turok 2, Expendable, Motorhead

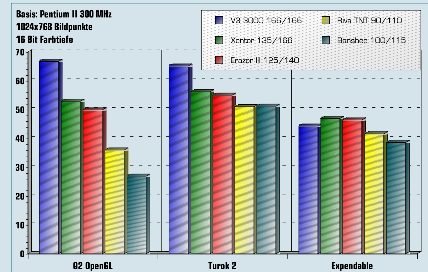
	Erazor III 16 Bit	Erazor III 32 Bit	Xentor 16 Bit	Xentor 32 Bit
800x600	61,5 (+/-0)	58,6 (-5%)	60,7 (+/-0)	59,1 (- 3%)
1.024x768	57,9 (+/-0)	45 (-29%)	58,5 (+/-0)	47,7 (-23%)
1280x1024	45,7 (+/-0)	26 (-76%)	46,9 (+/-0)	25,4 (-84%)

Benchmarkzentrale: Die 3D-Performance

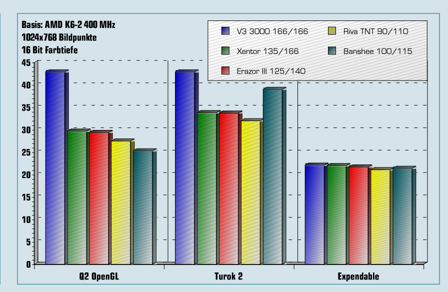
Alle Kandidaten wurden mit drei Testsystemen konfrontiert. Der PIII 500 zeigt dabei schön, wie schnell Grafikkarten ohne CPU-Bremse arbeiten können. Doch wie flott arbeiten die 3D-Beschleuniger mit einem PII 300 oder K6-2 400 zusammen?



Auf dem PIII zeigen V3 und die TNT2-Karten ihre Stärken und setzen sich an die Spitze. Expendable deutet an, daß der TNT2 in reinen D3D-Spielen stark ist.



Die Unterschiede sind nicht gerade riesig – lediglich der V3 3000 setzt sich etwas von der Konkurrenz ab. Ansonsten können TNT & Banshee noch gut mithalten.



Verkehrte Welt. Offensichtlich nimmt nur 3dfx den 3DNow!-Support ernst. Anders läßt sich das schlechte Abschneiden der nVidia-Chips kaum erklären.

Kontrolle ist besser

Die Hardware-Redaktion kann diesen Monat wieder einmal neue Steuermänner an Bord begrüßen. Ob Joystick, Gamepad oder Maus: Hier findet garantiert jeder Steuergeschädigte neue Spielkameraden.

Saitek Cyborg Stick 2000



Mit dem Cyborg Stick 2000 steht die neueste Errungenschaft von Saitek (089-54612710) auf dem Prüfstand. Der flexible Familiennachwuchs ist für preisgünstige 79 Mark zu haben. Die Ähnlichkeiten zum großen Bruder (PCA 1/99) sind unübersehbar: Sowohl das Aussehen als auch das Umbauprinzip hat der Junior-Cyborg geerbt. Per mitgeliefertem Imbus-Schlüssel löst man mehrere Schrauben, steckt einige Plastikteile um und schon ist der Stick für Links- oder Rechtshänder fingergerecht eingestellt. Im Vergleich zum Ur-Cyborg fehlen dem Junior die Drehachse, vier Knöpfe am Fundament, die Umschalttaste und die Programmiersoftware. Im harten Spielealltag bewährt er sich genauso gut wie sein Vorgänger. Die gute Federung und Tastenverarbeitung sind Garanten für erfolgreiche Aktionen des Spielers.

Stärken:	Niedriger Preis, durchdachtes Design, für Linkshänder
Schwächen:	Anzahl der Knöpfe, keine Programmier-Software
Ausstattung:	3+
Features:	1-2
Performance:	2
Gesamturteil:	**2**

Thrustmaster Fusion Gamepad



Das poppig-bunte Fusion Gamepad von Thrustmaster (02732-791845) liegt mit seinen 49 Mark Anschaffungskosten relativ günstig im Rennen. Im Vergleich zum Vorgänger Rage 3D wurden zwar mehrere Features entfernt, die verbliebenen 10 Knöpfe des geschrumpften Gamepads sind aber weiterhin gut plaziert und schnell erreichbar. Das digital arbeitende Pad wird entweder am Gameport oder per mitgeliefertem USB-Adapter an den PC angeschlossen und per bewährter Thrustmapper-Software programmiert. In der Drückpraxis zeigt sich, daß das digitale Steuerkreuz für den Sportspiel-Dauerbetrieb zu abgerundet ist. Für stundenlange Daumenakrobatik ist das Fusion Gamepad also nicht geschaffen. Gelegenheitsspieler, die auf ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis Wert legen, werden sich beim Fusion Gamepad aber wohl fühlen.

Stärken:	Niedriger Preis, Anzahl der programmierbaren Knöpfe
Schwächen:	Rundes Steuerkreuz, Qualität der Tastenverarbeitung
Ausstattung:	2-
Features:	3+
Performance:	2-
Gesamturteil:	**2-**

Logitech WingMan Gaming Mouse

Spielecontroller haben Hochkonjunktur. Nach Joysticks, Gamepads und Lenkrädern sind nun auch die arbeitsamen Mäuse fällig. Logitech (069-92032165) hat als erster erkannt, daß die Anzahl reiner Mausspieler ohne Prügelambitionen recht hoch ist. Um dem Actionspieler und Echtzeitstrategen das geeignete Werkzeug an die Hand zu liefern, bringt die Firma ab Mai die WingMan Gaming Mouse auf den Nagermarkt. Die recht happigen Anschaffungskosten von 80 Mark werden immerhin durch die Vollversion von Shogo versüßt. Beim Design haben sich die Logitech-Ingenieure vom Mouseman leiten lassen, der durch seine vergleichsweise kurze und dabei breite Form besticht. Die flinken Spielefinger finden durch entsprechende Einbuchtungen in der Mausoberfläche einen guten Halt, um auch in hektischen Situationen nie den Controller-Kontakt zu verlieren. Weitere Ausstattungs-Stärken sind das schwere Kugelkaliber sowie das Doppelsteckerprinzip, mit dessen Hilfe die Gaming Mouse am PS/2- oder USB-Port Anschluß findet. Das spannende Element für Spieler? Ein unscheinbarer Schieberegler in der bewährten Mouse-Ware-Software. Die „PS/2-Meldefrequenz“ läßt sich auf maximal 200 Impulse pro Sekunde hochschrauben, um die Genauigkeit bei der Kugelabfrage zu optimieren (USB: 120). Den gleichen Effekt schafft zwar auch ein Shareware-Utility aus dem Internet, die Logitech-Software meistert diese Höchstleistung aber ohne Mauszeiger-Bugs. Der Erfolg für Strategen: Einheiten lassen sich präziser markieren, der Spielebildschirm scrollt butterweich und das Zeigen auf pixelgroße Objekte gelingt vorzüglich. Der 3D-Action-Spieler kann dagegen deutlich besser auf Gegner zielen und genauere Bewegungen mit der Spielfigur vollführen. Wer nach Kritikpunkten sucht, wird lediglich bei der Software (keine Spieleprofile) und der Knopfausstattung (kein Wheel) fündig.



Die hohe Wiederholrate sorgt für flotte Mausarbeiten.

Stärken:	Kompaktes Design, hohe Genauigkeit, geniales Spielgefühl
Schwächen:	Kein Wheel, keine Spieleprofile in der Software
Ausstattung:	2
Features:	2+
Performance:	1-2
Gesamturteil:	**2+**

Spiele-Index



Ein Termin, den sich Herbert nicht nehmen ließ: Kult-Designer Bruce Shelley persönlich stellte bei Microsoft in Unterschleißheim die aktuelle Version von Age of Kings vor. Endlich konnte Herbert mal den Menschen treffen, der sein „Spiel der Spiele", Age of Empires, kreiert hat.

Wer für PC Action arbeitet, steht Tag und Nacht unter Beobachtung. Das mußte auch Harald erfahren, als wir ihn bei seinem Black-&-White-Trip über die Lionhead-Webcam kontrollierten, ob er sich beim großen Peter Molyneux auch wirklich anständig benimmt...

Fundsachen

Manchmal kommt es in den frühen Stadien der Lokalisierung immer noch zu lustigen Schnitzern. Diesmal fanden wir einen in der Demoversion des Cryo-Spiels Chroniken des Schwarzen Mondes: Hinter dem „Tierverzeichnis" verbirgt sich nicht etwa eine Liste zoologischer Spezies, sondern ein Verzeichnis von Charakteren aus dem Spiel, die man nach einer kurzen Wartezeit mit der Meldung „Ladung läuft" zu Gesicht bekommt. Natürlich sind wir sicher, daß diese kleinen Fehler für die fertige Verkaufsversion noch ausgemerzt werden ;-)

Worte des Monats



„Anscheinend soll es bald Werbeunterbrechungen bei Computerspielen geben. Man stelle sich das mal vor: Mitten im wichtigsten und erbittertsten Gefecht auf Freemans Reise unterbricht das Spiel und dann kommt „Ich stehe mit meinem Namen für Qualität – Klaus Kick – Babynahrung!"...oder Ihr Held verhungert im Spiel und im Abspann heißt es „Original-Bratner-Pizza aus dem Steinbackofen – mit extra dünnem Boden!" Eine grauenhafte Vorstellung...

Georg Backer, Netzwerkprogrammierer für Lionheads heißerwartetes Black & White und Development Manager für Phaetons Genre-Mix Ashes of the Dark Lands, macht sich Gedanken, wie es in der freien Marktwirtschaft mit Computerspielen weitergehen wird.

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 16. JUNI

E3

Die Durststrecke ist endlich vorbei! In den letzten paar Wochen waren viele Entwicklerteams sehr knauserig bei der Herausgabe von Informationen zu ihren aktuellen Projekten. „Wir zeigen das dann auf der E3...", war der wenig hilfreiche Standardsatz, den wir oft genug zu hören bekamen. Natürlich schickt auch PC Action eine Abordnung von Redakteuren mit großen Taschen für die Press-Kits auf die wichtigste Spiele-Messe der Welt, um für Sie die Megahits der kommenden Monate auszumachen...

AUSSERDEM...

Tips und Tricks zu Die Siedler 3, Silver , GTA London und vieles mehr...